INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 4,50 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

4 1999

clickBOOM

Wypalamy płytki

Szkółka MakeCD!

Heretic i Hexen

Nowe, darmowe jatki 3D!

Civilization II

Rady i porady.

PSV Eindhoven

Pełna gra na CoverCD!

UŻYTKI

Playery MPEG na PPC

CD Cat 3.0

BlackIRC

Myzar

PGP

TYLKO U NAS MOŻESZ WYGRAĆ GRĘ NAPALM!!!

NAPALM



GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX 0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

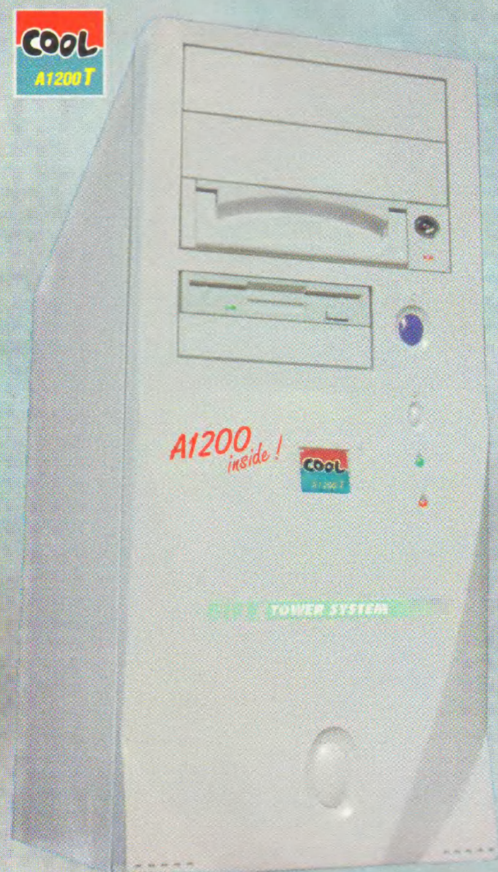
OBUDOWY TOWER do AMIGI 1200

już od **180 zł.** +VAT

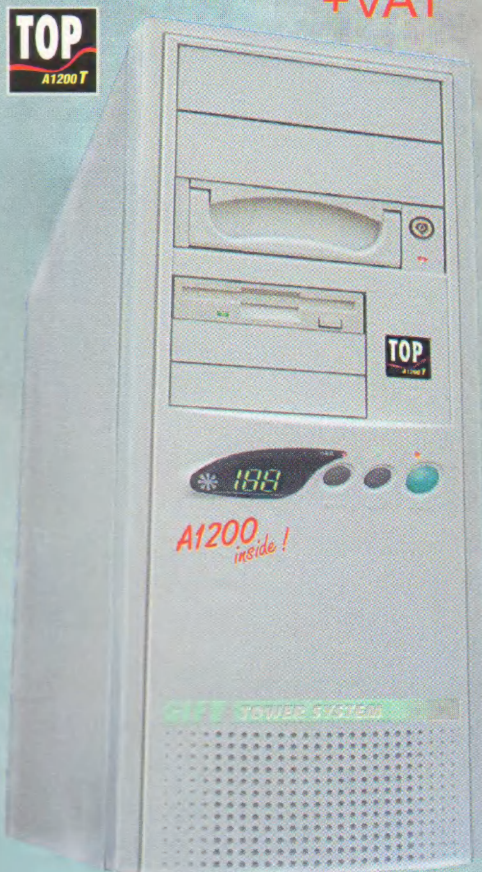












Obudowa typu tower zaprojektowana specjalnie do Amigi 1200

Umożliwia bezproblemowy motaż Amigi 1200 wraz ze stacją dysków, twardym dyskiem, dowolną kartą turbo, napędem CD/CDR, płytą Zorro II/III, kartą graficzną, scan doubler'em, dodatkowymi wentylatorami na procesory i innych.

Obudowę wyposażono w mikroprocesorowy interface zewnętrznej klawiatury, zapewniający bardzo szybką i pełną obsługę klawiatury. UWAGA !!! Jest to jedyny interface klawiatury, który poprawnie rozpoznaję naciśnięcie dwóch klawiszy kursora jednocześnie !!!.

Solidna, metalowa konstrukcja obudowy zapewnia prosty i wygodny montaż komputera wraz z dodatkowym osprzętem oraz pełne ekranowanie oddz. EMC. (szczególnie polecane do PowerPC)

W obudowie przewidziano miejsce na wiele dodatkowych urządzeń, dodatkowe kosze na trzy napedy 3.5", miejsce na montaż złącz typu D-SUB na tylniej płycie, wyjście Audio CD itp.

W KOMPLECIE TANIEJ:

Obudowa GTS	110
Chassis A1200	70
Panel frontowy FDD	30
przewód FDD	10
sterownik LED	36
Int. klawiatury OnChip	57
ATX panel (3 szt.)	15
koszyk 3 x 3.5"	16
Wyjście AUDIO-CD	12
RAZEM	~~356,-~~

Cena Kompletu 269 zł.
Z VAT 329,-

Z ZASILACZEM WEWN. 200W 327 zł.
Z VAT 399,-

AKCESORIA TOWER

klawiatura zewn	35,-	43,-
klawiatura zewn z podkł	40,-	49,-
zasilacz 200W + went (GTS)	61,-	75,-
zasilacz 200W + went	45,-	55,-
adapter zasilania PC-GTS	29,-	35,-
adapter PCMCIA	31,-	38,-
adapter 2 x IDE 3.5"	12,-	15,-
adapter 4 x IDE 3.5"	29,-	35,-
taśma IDE 3,5->3,5+3,5	8,-	10,-
taśma IDE 2,5->2,5+3,5	22,-	27,-
kieszeń HDD (klucz)	38,-	47,-
wentylator (80mm,12V)	13,-	16,-



Nie jesteś zadowolony ze swojej plastikowej obudowy, nie mieści się wentylator, klawisze kursora nie działają, zbyt mało miejsca - więc zamień ją na GIFT TOWER SYSTEM za dopłatą. zadzwoń... oferta ograniczona !!!

GIFT TOWER SYSTEM

UWAGA !!! Niektóre firmy oferują podobnie wyglądające obudowy w niższej cenie. Firma GIFT oznacza swoje wyroby znakiem GIFT TOWER SYSTEM. Wszelkie inne "podobnie wyglądające" produkty pozbawione tego znaku nie mają nic wspólnego z obudowami GIFT TOWER SYSTEM i znacząco różnią się konstrukcją i wyposażeniem !!!





NOWOŚĆ !!!
profesionalna Obudowa Tower do AMIGI 600
188 zł +VAT

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE I ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

TWARDE DYSKI

Quantum 170 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 340 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 540 MB	TEL,-	TEL,-
Seagate 1.7 GB	385,-	470,-
Seagate 2.1 GB	400,-	488,-
Seagate 3.2 GB	442,-	539,-
Seagate 4.3 GB	483,-	589,-
Seagate 6.4 GB	639,-	780,-
WD Caviar 2.1 GB	400,-	488,-
WD Caviar 3.2 GB	450,-	549,-
WD Caviar 5.1 GB	550,-	671,-

Wszystkie dyski zakupione w GIFT są prawidłowo skonfigurowane, przetestowane i w 100% zgodne z systemem Amigi.
Kupując dysk można zażyczyć sobie bezpłatną instalację oprogramowa-nia: Magic WB, Magic User Inter-face, Locale PL, polskie fonty, oraz ponad 120 MB oprogramowania (najnowsze gry, pr.użytkowe, narzę-dzia systemowe, dema, kolekcje grafiki i muzyki oraz animacji !!!).



Kupując dysk z oprogramowa-niem unikniesz problemów z instalacją.

KARTY TURBO

E1208	TEL	TEL
E1230/40	270,-	329,-
Blizzard 1230-IV	400,-	488,-
Apollo 1230/40	327,-	399,-
Apollo 1240/33	635,-	772,-
Apollo 1240/40	784,-	957,-
Apollo 1260/50	1385,-	1689,-
PPC 603e 160 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 200 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 240 040/060	TEL	TEL
SCSI do PPC (603e+)	+221,-	+270,-



Do każdej karty turbo dołączamy dodatkowo bezpłatny pakiet oprogramowania TURBO-SPEED zawierający najnowsze biblioteki sys., pr.testujące, sterowniki, opr. do obsługi pamięci wirtualnej, itp. UPGRADE !!!
Specjalne, niskie ceny dla klientów zwracających używane karty turbo

KOPROCESORY

PLCC 40 MHz	122,-	149,-
PGA 50 MHz	138,-	169,-

PAMIĘĆ DO KART

FIRM: TOSHIBA, MOTOROLA itp.

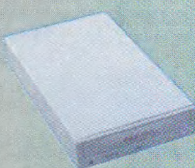
SIMM	4 MB	32,-	39,-
SIMM	8 MB	48,-	59,-
SIMM	16 MB	61,-	75,-
SIMM	32 MB	122,-	149,-

Wszystkie moduły pamięci są przez nas testowane z kartami w których będą instalowane - przy zamówieniu prosimy podać symbol karty.

I INNY OSPRZĘT







Stacja FDD 880 KB wew.	94,-	115,-
Stacja FDD 1.76 MB wew.	122,-	149,-
ZIP DRIVE 100MB ATAPI	327,-	399,-
zasilacz uniwersalny zew/wew do Amigi 5/6/1200		
Zasilacz 200W zew.	81,-	99,-
ROM 2.05 16bit	46,-	57,-
ROM 3.0 32bit	70,-	85,-
ROM 3.1 16bit	128,-	156,-
ROM 3.1 32bit	78,-	95,-
szybki kontroler HDD, CDROM itp. do A1200		
Kontroler Fast-ATA2/EIDE A1200	205,-	250,-
zewnętrzna obudowa na urządzenie 5,25" idealna do napędu CDROM, CDR, kieszeni HD.		
Obudowa 5,25"	38,-	47,-
Obudowa 5,25" ECO	24,-	29,-
komplet przewodów (2szt.) do podłaczenia CDROM i HDD do A600/1200 + oprogramowanie		
CD KIT 3,5"	29,-	35,-
CD KIT 2,5"	31,-	38,-
inetrface'y zewnętrznej klawiatury PC		
PC Key A1200 FLT	48,-	59,-
PC Key A1200 OnChip	56,-	69,-
PC Key A600 OnChip	56,-	69,-
VGA Adapter + oprogramowanie	16,-	20,-

NAPĘDY CDROM

CD 4x Mitsumi	TEL	TEL
CD 16x BTC	133,-	162,-
CD 24x BTC	152,-	186,-
CD 24x Cyberdrive	160,-	196,-
CD 24x Samsung	163,-	199,-
CD 32x Philips	193,-	236,-
CD 32x Pioneer	197,-	241,-
CD 32x Toshiba	206,-	251,-
i inne...	TEL	TEL

W komplecie z każdym napędem CDROM sterowniki do A600/1200, przewody audio oraz bezpłatny pa-kiet oprogramowania do obsługi płyt audio, samplingu dźwięku z CD na HDD, zestaw programów testują-cych, installery, itp.



NAPĘDY CDROM GCD

Napęd GCD - wersja zewnętrzna napędu CDROM do A600/1200 w specjalnej estetycznej obudowie metalowej z dodatkowymi złączami. Wyjście audio stereo (typ 2xchinch), słuchawkowe (typ minijack - do odsłuchu płyt muzycz-nych) oraz IDE 40pin do HDD 2,5" lub 3,5".



Pełny komplet przewodów połączeniowych do napę-du i/lub twardego dysku, 100% zgodności z system Amigi, kpl. oprogramowania do A 600/1200 (sampling, install, test, audio), instru-kcja PL, itp.

Napęd GCD 65,- 79,-
plus cena napędu wewnętrznego.

MODEMY

HOMOLOGACJA PL
INTERNET GRATIS

Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie zasilacz, przewody itp. Wraz z zakupem modemu zakłada-my bezpłatne imienne konto internet. W prezencie od firmy GIFT pakiet oprogramowania do Internetu: ste-rowniki, dialery, p. www, irc, e-mail...



Zoltrix 33.6	221,-	270,-
Zoom v34V+	299,-	365,-
USR Sportster	409,-	499,-
Motorola Ap. 34k	484,-	590,-
USR Courier	590,-	720,-

DESKTOP VIDEO

Digitizer FG 24 plus	245,-	299,-
Digitizer FG 24 movie	155,-	189,-
Genlock BX	884,-	1079,-
Genlock VideoGen	1065,-	1299,-
Arizona Mikser	1439,-	1756,-
Arizona Moduł FX	311,-	380,-
Arizona program	81,-	99,-
Arizona przewód RGB	20,-	25,-
Arizona kaseta demo	16,-	20,-



Kompletujemy gotowe zestawy do prac desktop video.

WYPRZEDAŻ SPRZĘTU - SUPER CENY !!!
w 100% sprawny - udzielamy gwarancji !!!

Amiga 500	- komplet	220 zł.
Amiga 600	- komplet	320 zł.
Amiga 1200	- komplet	550 zł.
Monitor Kolor Commodore 1084s		350 zł.
Monitor Kolor Philips CM8833II		360 zł

oraz karty turbo, twarde dyski, i inne - dzwoń 081 887 59 47

Czy nasze ceny są za wysokie ?
Zadzwoń i zaproponuj swoje !!!
Przebijemy każdą ofertę....

UWAGA !!!
Prowadzimy sprzedaż ratalną wysyłkowo na cały kraj. Wszelkie informacje zawiera nasz bezpłatny katalog

Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej. W ogłoszeniu podano ceny netto oraz ceny brutto (z wliczonym podatkiem VAT 22%). Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen oraz warunków sprzedaży - aktualne informacje dostępne są telefonicznie lub fax'em. Na życzenie klienta towar może być przesłany pocztą lub firmą kurierską. **Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komp. Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej).** Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy.

Wszystkich naszych klientów zapraszamy w soboty do naszego punktu na giełdzie komputerowej przy ul.Grzybowskiej w Warszawie.

ELBOX



KOMPUTERY

A1200T E/BOX — **999,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

A1200T E/BOX Plus — **1888,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, kontroler Fast-ATA2/EIDE, dysk 4,3 GB, CD-ROM x32, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

OBUDOWY TOWER DO A1200

E/BOX — **389,-**
W komplecie z obudową: interface klawiatury PC/Amiga, interface LED, panel frontowy i taśma do stacji dyskietek, 3 koszyki 5,25", 4 koszyki 3,5", akcesoria montażowe



TOWER LC
Obudowa Tower AT/ATX. W komplecie: chassis A1200, panel frontowy stacji dyskietek.



LC-II **199,-**



LC-I **139,-**

PAMIĘCI SIMM

8 MB	59,-
16 MB	89,-
32 MB	149,-
64 MB	☎

KARTY DO A500/A600/CDTV

Elbox 500/2 MB	143,-
Elbox 500/2+ zegar	167,-
Elbox 500+/1 MB	89,-
Elbox 600/1 MB	83,-
Elbox 600/1+ zegar	109,-
Elbox CDTV/2 MB	179,-
Apollo 630/40MHz	319,-

TWARDE DYSKI 3,5"

Caviar 2,5 GB	399,-
Fujitsu 4,3 GB	549,-

STACJE SUPER HD

LS-120 — **259,-**
Super gęsta stacja 720kB/1,44MB/120MB, możliwość używania dyskietek DD i HD oraz dyskietek LS-120MB, montuje się na złącze IDE/EIDE, 10 x większa szybkość niż FDD Amigi.

Dyskietka 120MB — **39,-**

KONTROLERY EIDE

Elbox Fast-ATA2/EIDE do A1200 — **222,-**
Szybki transfer do 16,6MB/s, pełna obsługa urządzeń standardu ATAPI, możliwość podłączenia 4 urządzeń EIDE (HDD, CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP, itp.), obsługa HDD o pojemności powyżej 4GB, w komplecie oprogramowanie ATA3.driver.

Przy zakupie HDD lub napędu CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP... — **199,-**

98% Amiga Format sierpień '98 o kontrolerze FastATA-2/EIDE

ZASILACZE

Zasilacz 230W zewnętrzny	89,-
Zasilacz 25W zewnętrzny	45,-
Zasilacz 230W wewnętrzny do Tower	65,-

INTERFACE KLAWIATURY

Interface klawiatury PC/A4000 do A1200 — **69,-**
Najlepszy i najszybszy interface klawiatury do A1200, automatycznie rozpoznaje rodzaj podłączonej klawiatury (PC czy Amiga)

Interface klawiatury PC/A4000 do A600 — **69,-**

CZYTNIKI CD-ROM

32x Speed PIO 4	169,-
36x Speed PIO 4	189,-



NAGRYWARKI CD-RW

CD-RW Philips x2x2x6 EIDE	1199,-

MONITORY CYFROWE

Optiview 15"	599,-
CTX 15"	699,-

AKCESORIA

Panel frontowy stacji dyskietek FDD	35,-
Adapter PCMCIA	35,-
IDE adapter 2,5"/3,5"	16,-
Taśma IDE 1x3,5"/2x3,5" (78cm)	13,-
Taśma do FDD (33 cm)	9,-
Adapter zasilania do E/BOX	35,-

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog
Ceny netto. Do cen należy doliczyć 22% VAT. Ceny mogą ulec zmianie.

☎ 0-12 656 49 81
☎ 0-601 56 49 81
pon. - pt. 9 - 17
sob. 9 - 13



ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99
ELBOX • 30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA

Wraz z zamówieniem wystarczy przesłać do nas:

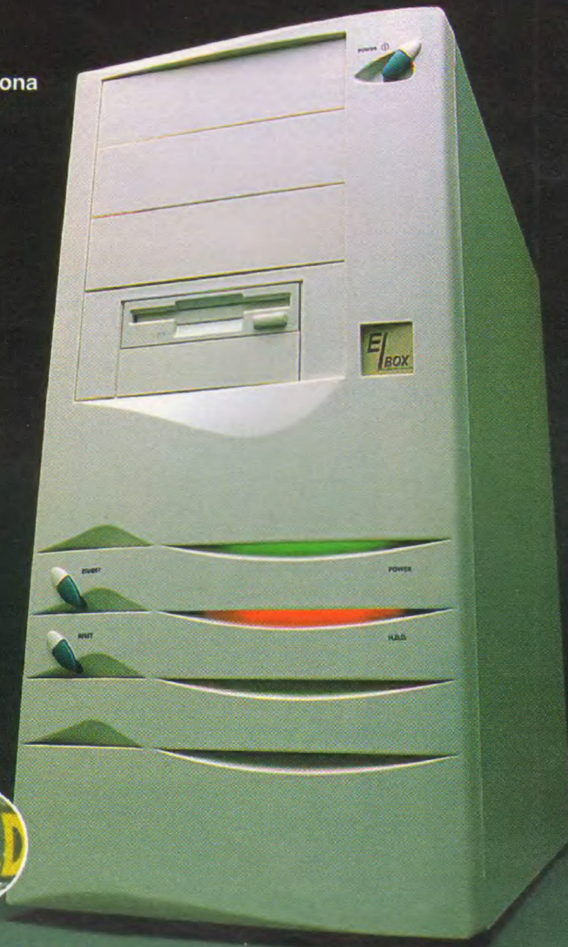
1. Wypełniony dowolny druk zaświadczenia o zarobkach.
2. Dane z dowodu osobistego: imię i nazwisko, seria i numer dowodu, nr PESEL, adres i data zameldowania na pobyt stały.
3. Nr i nazwa drugiego dowodu tożsamości (np. paszport, prawo jazdy, legitymacja emeryta-rencisty).

Nº 1

Świąteczny prezent od Elboxu. Obudowa Tower E/BOX w super cenie!

321,-

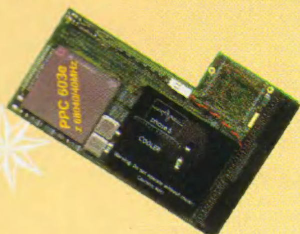
(oferta ograniczona ilościowo)





KARTY PPC DO A1200

Blizzard 603e/160MHz+LC040/25MHz	1199,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/25MHz	1269,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/40MHz	1599,-
Blizzard 603e/160MHz+68060/50MHz	☎
Blizzard 603e/200MHz+68040/25MHz	1569,-
Blizzard 603e/200MHz+68040/40MHz	1899,-
Blizzard 603e/200MHz+68060/50MHz	2799,-



Blizzard 603e/240MHz+68040/25MHz	1869,-
Blizzard 603e/240MHz+68040/40MHz	2199,-
Blizzard 603e/240MHz+68060/50MHz	3029,-

SCANDOUBLERY

ScanDoubler umożliwia podłączenie do komputera Amiga dowolnego monitora PC standardu VGA, SVGA, MultiSynch

Elbox ScanDoubler wewnętrzny	289,-
Elbox ScanDoubler (opcja FlickerFixer) zewn.	319,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer wewn.	399,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer zewn.	439,-

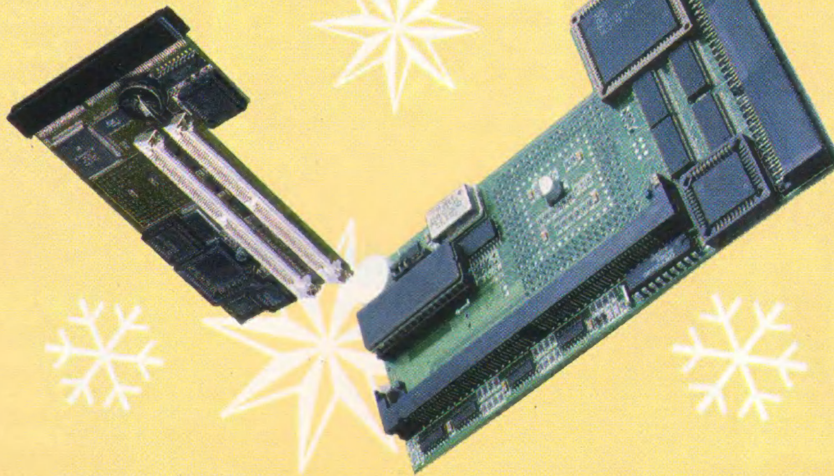


KARTY TURBO DO A1200

Elbox 1200/0-8MB	149,-
Elbox 1200/4MB	165,-
Elbox 1230-II 40MHz	325,-

Procesor 68030 taktowany 40MHz z MMU, opcjonalnie dwie podstawki pod moduły pamięci SIMM do 64MB, podstawka PLCC pod koprocesor 68882 taktowany 40MHz

Apollo 1240/33MHz	699,-
Apollo 1240/40MHz	789,-
Apollo 1260/50MHz	1499,-



KARTY TURBO DO A3000/4000

CyberStorm PPC604e/180MHz	☎
CyberStorm PPC604e/200MHz	☎
CyberStorm PPC604e/233MHz	☎

KARTY GRAFICZNE

CyberVision PPC 8MB	879,-
BVisionPPC	759,-

KOPROCESORY

33 MHz PLCC	99,-
40 MHz PLCC	122,-
50 MHz PGA	142,-

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

CGS

wydawnictwo
publishing house

CGS s. c.

04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 11.99 zł
Cena det. bez CD 4.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.80 zł



PSX Fan

Pismo poświęcone konsoli PlayStation. Zawiera porady do gier, opisy przejścia, zestawienia ciosów oraz tips & tricks.

Cena det. 4.90 zł

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
Drukarnia PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek – piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Od Redakcji

Jest Napalm! To moim zdaniem najważniejsze wydarzenie ostatnich tygodni. Nie jakiś tam interaktywny slideshow, który pecetowcy i macowcy mieli pięćset lat temu; nie strzelanina fpp, która nie chodzi płynnie na żadnej konfiguracji, bo nie ma wersji na powera. Napalm to oryginalna gra, dopracowana w każdym calu. Szkoda tylko, że takie gry nie ukazują się co miesiąc... A nawet i co kwartał byłoby w porządku.

Ale to nie wszystko: dzisiejsza część gierkowa pełna jest atrakcji. W dziale shareware gości PSV – rozbudowany menedżer z jajem – oraz surowce wtórne z peceta: strzelaniny Hexen i Heretic. Po dorzuceniu do kolekcji drugiej części Civilization robi się naprawdę cieplutko (a przy okazji wokół roztacza się zapach tartego jabłka :).

Początkującym (i przyszłym) internautom polecam łopatologiczny opis funkcji browsera Voyager w części użytkowej. Zaś nabywców ACS z CD ucieszy obecność na krążku wspomnianej gry PSV – to chyba dużo lepsza alternatywa dla ściągania kilkuset megabajtów z Aminetu, co?

Rafał Belke

W numerze:



ClickBOOMu okno na świat

Firma ClickBOOM stworzyła własny Portal, dzięki któremu Amigowcy (i to nie tylko gracze) o wiele łatwiej będą mogli komunikować się między sobą (a także firmą ClickBOOM). Jest on swoistą bazą danych, której zasoby udostępniane są użytkownikom według ich preferencji i możliwości (na przykład zarejestrowanemu użytkownikowi Napalmu zostanie udostępniona strona z dodatkami i poradami dotyczącymi tej gry). Odwiedzający Portal nie są bowiem anonimowi. Każdy z odwiedzających ten zakątek sieci ma swój login i hasło, po których zostaje rozpoznany.

Portal podzielony jest na kilka interesujących sekcji. Pierwsza z nich to aukcje. Ich zadaniem jest ułatwienie zawierania transakcji kupna/sprzedaży. Każdy może stworzyć własną aukcję i sprzedać niepotrzebne już akcesoria (oczywiście związane z Amigą) po jak najwyższej cenie.

Drugą sekcją jest centrum informacyjne. Tam znajdziemy najpełniejszy serwis informacyjny dotyczący Amigi – informacje napływają do centrum bezpośrednio ze wszystkich amiserwisów newsowych. Centrum informacyjne umożliwia ustalenie hierarchii newsów, które będą sortowane bądź według treści, bądź też według miejsca, z którego napłynęły.

Trzecią sekcją jest centrum komunikacyjne. Umożliwia ono zarejestrowanym użytkownikom produktów firmy ClickBOOM bezpośrednią komunikację z firmą. Odpowiedzi na zadane przez owych użytkowników pytania są pełniejsze oraz udzielane w pierwszej kolejności.

Czwartą częścią składową Portalu jest informacja o statusie użytkownika programów wydanych przez firmę (liczba zarejestrowanych programów, ostatnie zamówienia itp.).

Ostatnią sekcją są preferencje, w których możemy zdefiniować swój adres email, adres domowy czy też upodobania co do hierarchii wyświetlanych newsów w centrum informacyjnym. Portal zlokalizowany jest pod adresem:

clickboom.com/portal

Ale to nie wszystkie wieści dotyczące ClickBOOM. Firma ta jest nadzwyczaj aktywna. Dopiero światło dzienne ujrzała pełna wersja strategii Napalm (recenzja w bieżącym numerze), a już ukazał się patch nadający grze numer wersji 1.2. Łatka poprawia kilka błędów oraz nadaje nieco ładniejszy wygląd niektórym detalom. Poprawiono także stabilność działania programu (choć mi i tak nie udało się go zawiesić). Uwaga! Łatki nie znajdziecie na naszym coverze, można ją ściągnąć wyłącznie z Portalu.

A wygląda na to, że na łatkach się nie skończy. Pani Sofia Tsiotsikas z firmy ClickBOOM w udzielonym serwisowi Amiga Flame wywiadzie stwierdziła, że bardzo prawdopodobne jest ukazywanie się dodatków do Napalmu (w postaci nowych misji wydawanych prawdopodobnie na płytach CD), gdyż gra jest na tyle zaawansowana i dopracowana, iż grzechem byłoby zaniechanie dalszego jej rozwoju. Oczywiście dodatki byłyby tańsze od samej gry (w szczególności dla zarejestrowanych użytkowników).

Pani Sofia wyraziła także nadzieję, iż w w niedalekiej przyszłości ukaże się dokumentacja (w postaci wydrukowanej książki) opisująca różnorodne techniki i strategie walki, a także poszczególne misje (coś w rodzaju naszego ZA RĄCZKĘ :). Powstanie takiego podręcznika uzależnione jest w dużej mierze od aktywności samych graczy, którzy wzięliby aktywny udział w jego tworzeniu. Ja słyszałem już o jednej liście dyskusyjnej dotyczącej Napalmu (pomoc przyda się każdemu, bowiem gra jest dosyć trudna). (AF)



Wojna na sieci

Dzięki firmie 2 Bit Productions każdy Amigowiec, który ma dostęp do Internetu, trochę pieniędzy i ochotę do gry, może powalczyć w nową grę strategiczną Storm of the Eye. W rozgrywce może wziąć udział do 100 graczy naraz, gdyż wojna toczy się korespondencyjnie. Każdy z graczy kieruje jednym ze stu plemion rozrzuconych po dużym, wyimaginowanym świecie ogarniętym wojną. Uczestnicy zabawy raz na tydzień przesyłają pocztą elektroniczną dane o swoich ruchach. Na podstawie przesłanych informacji serwer ustala aktualną sytuację i rozsyła wiadomości zwrotne. Rozgrywka obsługiwana jest przez specjalny program, który dostępny jest na stronie:

http://www.2bp.com

Program dostępny jest za darmo, ale uczestnictwo w grze kosztuje nieco pieniążków (2,5 dolara kanadyjskiego za turę). Aby nie kupować kota w worku, można zapoznać się z mechanizmami rządzącymi grą ściągając jedną darmową kolejkę. Firma 2 Bit Productions przyjmuje aktualnie zgłoszenia do gry (pod wyżej wspomnianym adresem). Rozgrywka zostanie rozpoczęta w momencie uzyskania kompletu deklaracji przystąpienia do rozgrywki. (AF)

Artysta malarz potrzebny od zaraz

Pamiętacie jeszcze zapowiadaną w ACS 5/98 strategię realtime Operation: CounterStrike? Tworząca ją grupa developerska Blue Black Solution poszukuje zdolnego grafika 2D, który pomógłby zwiększyć tempo pracy zespołu nad grą. (AF)

daniel@thesnakepit.demon.co.uk
http://www.thesnakepit.demon.co.uk





Nowy joystick

Jeżeli ktoś ma kłopoty z zaopatrzeniem się w nowy joystick (mimo testów publikowanych w tym ACS), może skorzystać z oferty Alive Mediasoft. Firma oferuje nowy drążek o nazwie Megagrip II. Charakteryzuje się między innymi: przełącznikiem Turbo (wtedy gry działają szybciej :), dwoma przyciskami fire (jeden umiejscowiony pod kciukiem, drugi w kształcie spustu), rączką w kształcie pistoletu oraz przyssawkami. Cena joya to 9,99 funtów brytyjskich. Zamówienia można składać via email. (AF)

stevenalive@innots.co.uk



Nieśmiertelne tematy

Immortal – tak nazywa się projekt Rubena Monteiro, który postanowił zebrać na płycie CD kolekcję soundtracków do amigowych gier. Poszczególne tematy zostały odkurzone i wzbogacone aranżacyjnie przez ich oryginalnych twórców. Na kompakcie Immortal znajdziemy muzykę m.in. do Shadow of the Beast, Superfrog, Alien Breed 3D, Harlequin, The Final Odyssey i Dafel: Bloodline oraz związane tematycznie sekwencje filmowe. (RB)

http://www.monteiro-music.com/immortal



Virtual Grand Prix

Ruszył kolejny sezon Formuły Pierwszej. Także i tej wirtualnej, gdyż twórcy gry Virtual Grand Prix nie próżnują i wypuścili nowe demo swego produktu. Możecie je znaleźć na naszym coverCD lub w Internecie. (AF)

http://www.grid9.net/~wobble/



Dafel: Bloodline

O tej grze już kiedyś pisaliśmy, ale było to tak dawno, że warto ją przypomnieć. A powód ku temu jest ważny, bowiem wkrótce ma ukazać się pierwsze demo gry. Dafel to rolplej akcji w stylu pecetowych gier Diablo czy Baldur's Gate. Jego akcja toczy się w w średniowieczu, a gracz kieruje poczynaniami rycerza. Czym gra będzie się wyróżniać? Supportem dla kart graficznych (jak na razie zaimplementowano obsługę podstawowych trybów: lores i hires w 256 kolorach), supportem dla szybszych procesorów (być może także dla PPC), dodatkowymi efektami w przypadku maszyn z szybszymi prockami (deszcz, śnieg, ślady stóp itp.), efektami 3D (takimi jak mgła, promienie świetlne czy przezroczystość), wielowarstwową grafiką map, współpracą z AHI. To wszystko już w wersji demo, zaś pełna gra oferować będzie dodatkowo: pełną obsługę kart graficznych, niesamowite dźwięki i muzykę odgrywaną prosto z płyty i zaawansowany system obsługi dźwięku (Full Sensual Gaming Audio System). Być może będą wydawane także dyski z nowymi misjami (w niektórych z nich będzie istniała możliwość wyboru postaci, którą sterujemy). Szacowane wymagania gry: AGA lub karta graficzna, procesor co najmniej 030, 8 MB Fast RAM, czytnik CD, twardy dysk. (AF)

jason.hayman@virgin.net



Powrót superżaby

SuperFrog powraca. Firma Islona Entertainment nabyła prawa do ponownego wydania hitu stworzonego przez niezapomnianą grupę Team 17. Ta znana platformówka odpali się na każdej Amidze wyposażonej w czytnik płyt kompaktowych (również na CD32). Gra kosztuje ok. 15 funtów brytyjskich i jest dostępna u nowego wydawcy – Epic Marketing. Z zapowiedzi wynika, iż Superfrog jest pierwszą z całej serii gier ze stajni Team 17, które Epic Marketing zamierza przypomnieć Amigowcom (pytanie tylko: po co? – przyp. RB). (AF)



http://www.epicmarketing.ltd.net

Kosmiczna włóczęga

Tak z grubsza można określić filozofię gry Scavengers, tworzonej przez firmę Pagan. Akcja gry osadzona jest w bliżej nie określonej przyszłości, kiedy to ludzkość opanowała kilka układów i dziesiątki planet. Podróże międzyplanetarne są czymś równie niezwykłym, jak dziś podróż pekaesem do Grójca, a zakup nowego pojazdu kosmicznego przypomina kupno lepszego telewizora. Mimo opanowania wielu planet wciąż nie napotkano śladów pozostawionych przez inne cywilizacje. Poszukiwanie nowych form życia, a także cennych minerałów jest codziennym zajęciem wielu ludzi. Przestrzeń kosmiczna roi się od pojazdów międzyplanetarnych kursujących między galaktykami. Podróżowanie nie należy do bezpiecznych, gdyż na bezbronnych podróżników czyhają bezwzględni piraci, handlarze zakazanymi towarami czy też zbiegowie z kolonii karnych. Należy unikać nawet jednostek rządowych, gdyż Korporacja też ma swoje mroczne tajemnice...

Scavengers jest grą przygodowo-zręcznościową, osadzoną w świecie 3D. Napotkamy tu krajobrazy wygenerowane Voxelem oraz renderowane w czasie rzeczywistym izometryczne lokacje. Zadaniem gracza będzie przeszukiwanie różnych zakątków wszechświata, walka z napotkanymi i niezbyt przyjaźnie nastawionymi postaciami. Wszystko to ma być okraszone wspaniałą grafiką i muzyką.

A co z wymaganiami? Nie ma przebacz, coś za coś – dobry sprzęt, modna rozgrywka. Czyli tradycyjnie – im więcej, tym lepiej. Minimum to 040, 8 MB Fast i kości AGA. Gra będzie obsługiwała zarówno karty graficzne, jak i procesory PPC. Wkrótce ma ukazać się demo. Czekamy z niecierpliwością. (AF)

Znowu kosmos

Kolejną grą ze stajni grupy Pagan jest Satellite 13. Akcja umiejscowiona jest także w kosmosie, na jednej z planet odległego od Ziemi układu. Gracz wciela się w postać uwięzionego tam dożywotnio bohatera, którego głównym zadaniem jest przetrwać na niegościnnej planecie, a przy odrobinie szczęścia – uciec z niej. Jak twierdzą autorzy, w tej chwili istnieją dwa engine'y gry – pierwszy w stylu przygodówki point-n-click, oraz drugi – bijatyki. Jaki kształt przybierze gra, okaże się już niedługo. Na razie wiadomo tyle, że Satellite 13 cechować będzie nieliniowa fabuła i prawdopodobnie połączenie kilku stylów (przygodówka, mordobicie i platformówka). Przybliżone wymagania: procesor 030, 8 MB Fast, AGA lub karta graficzna, czytnik CD, twardy dysk. (AF)

Darkage Software ma wydawcę

Twórcy Alive oraz Tales of Heaven podpisali umowę z wydawcą programów na Amigę – Epic Marketing. Przypomnę tylko, że Alive to dwuwymiarowa strzelanina w stylu Turricana i Project X, która będzie działać płynnie już na niedopalonej A1200 (choć zalecana jest pamięć Fast). Tales of Heaven to z kolei trójwymiarowa platformówka, o której mogliście przeczytać w dziale Praca w Toku (ACS 1/99). Być może oba tytuły ujrzymy wkrótce na półkach. (AF)

http://www.idealia.net/darkage/
http://www.epicmarketing.ltd.net







Napalm



Generał wszedł do pomieszczenia, w którym zwykł relaksować się po każdej wygranej bitwie. Na ekranie swego komputera spostrzegł migający napis PILNE. Nie wyglądało to najlepiej. Niechętnie sięgnął do klawiatury i wystukał sekwencję liter. Po chwili na ekranie ukazał się tekst. „A niech to wszyscy diabli!", mruknął dowódca. „Jeszcze tego brakowało!"

Ledwo kierowana przez generała armia zdobyła kilka przyczółków na nowej planecie, a dowództwo już przydzielało mu nowe, odpowiedzialne i jakże trudne zadanie. Za dwadzieścia minut przez sam środek pola walki miał przejechać konwój ze sprzętem potrzebnym do założenia i wyposażenia nowej bazy. Ciężarówki miały przejechać tuż obok świetnie strzeżonych zabudowań przeciwnika. „Cholerna planeta! W co ja się wpakowałem! Nie dość że moje siły topnieją z bitwy na bitwę, to jeszcze muszę przeprowadzić przez sam środek tego piekła kilka nieuzbrojonych ciężarówek, wyładowanych po brzegi amunicją. I jeszcze ta uwaga, zaznaczona kolorem czerwonym: ZADANIE WYKONAĆ ZA WSZELKĄ CENĘ. Za wszelką cenę! Wybiją mi trzy czwarte jednostek, a ja będę się musiał tłumaczyć tym baranom z góry, dlaczego mój współczynnik strat jest tak wysoki. Za wysoki, chociaż normy ustalone dla nowopodbijanej, nieznanej planety, na której napotkano zorganizowany, silny opór, dopuszczają wysoki odsetek strat. Niech szlag trafi tę planetę, jak jej tam... Ziemię!!!".

ODPOWIEDZIALNE ZADANIE

Mniej więcej takie odczucia ma gracz po przeczytaniu briefingu. Każde zadanie w Napalmie jest częścią kampanii w pełnym tego słowa znaczeniu. To, czy będziemy się bronić, czy też przeciwnie – zdobywać nowe tereny, zależy wyłącznie od nas samych. Wyboru dokonujemy już na wstępie. Akcja Napalmu rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, gdy zorganizowana armia robotów usiłuje pokonać ludzi w walce o Ziemię. Jak łatwo się domyślić, gracz ma możliwość wcielenia się w przywódcę dowolnej ze stron. Od tego wyboru zależeć będzie układ misji, które składają się na jedną, wielką kampanię, której celem jest zdobycie/utrzymanie kontroli nad planetą. I rzeczywiście: kolejne zadania różnią się od siebie w zależności od tego, której ze stron przewodzimy. Ludzie starają się przetrwać pierwszy, nagły atak najeźdźcy, wyeliminować nowe bazy przeciwnika i opanować jego stacje radarowe, aby w przyszłości móc wyprowadzać kontrataki. Roboty starają się uchwycić jak najwięcej przyczółków, które staną się bazami wypadowymi. Po zdobyciu terenu atakują dalej paraliżując poczynania przeciwników. Dzięki znacznemu zróżnicowaniu misji gra nabiera dodatkowego smaczku wywołując u gracza niesamowitą ciekawość: co będzie dalej? Dlatego nie chcąc psuć Wam zabawy nie przedstawię choć części scenariusza, według którego przebiega wojna.

A WIĘC WOJNA!

Napalm to typowa strategia czasu rzeczywistego. Grę można określić mianem Diuny XXI wieku. Dla użytkowników pecetów gry o takiej jakości wykonania nie są z pewnością niczym nowym, ale i dla nas zaświeciło wreszcie słoneczko. Zawsze marzyła mi się strategia, której akcja toczy się w czasie II Wojny Światowej. W amigowych grach tego typu brakowało mi czołgów, ciężarówek i innych jednostek (a także budynków), które można spotkać na naszej planecie. Napalm łączy tradycję z przyszłością. Obok pojazdów opancerzonych, typowych wojskowych ciężarówek, jeepów, żołnierzy z miotaczami płomieni czy też zwykłymi karabinami maszynowymi, występują futurystyczne jednostki. Dość wymienić różnego typu launchery, superciężką artylerię, czołgi o niesamowitym kształcie oraz porażającej sile ognia czy też maksymalnie zabójcze pojazdy typu Bastard czy Predator. Także UFO nie jest czymś wyjątkowym.

Napalm wyróżnia się niesamowitą różnorodnością jednostek. Każda ze stron dysponuje trzydziestoma rodzajami wojsk, w skład których wchodzą oddziały lądowe i powietrzne (a także w pewnym sensie jednostki operujące pod ziemią). Powyższe słowa dotyczą nie tylko armii, ale także budynków. Każda ze stron ma do dyspozycji 20 rodzajów budowli, nie licząc tak zwanych „oszukanych" (Fake), czyli atrap ważnych instalacji (kosztują mniej, a jakie zamieszanie mogą wywołać...).

NIESAMOWITE POMYSŁY

Od tych aż roi się w grze. Nie wszystkie są całkowicie oryginalne, gdyż występowały w innych strategiach (mam na myśli inne wojska i budynki dla obu stron, których siła pozostaje jednak w równowadze – to na przykład Dune czy Warcraft). Z pewnością oryginalne są same jednostki i zabudowania – ich wygląd i przeznaczenie.

Urzekł mnie system nagrywania stanu. Nie dość, że jest wiele slotów, to z poziomu gry można usunąć niepotrzebne już zapisy. Każda pozycja na liście ma swoją charakterystykę – nazwę, datę oraz godzinę utworzenia.

Świetnie rozwiązano kwestię sterowania – w grze występuje tyle udogodnień, że scrollowanie jest ograniczone do minimum. Gracz dzięki odpo-









wiednim kombinacjom klawiszy jest w stanie w ciągu kilku sekund dokonać niewiarygodnych przegrupowań wojsk. Wymienię tu choćby możliwość pogrupowania wojsk i przypisania grup do kolejnych klawiszy, wydawanie różnorodnych komend przy pomocy naciśnięcia jednego klawisza (np. zaznaczenie wszystkich czołgów, jednostek uszkodzonych itp. czy też wysłanie ich do bazy/warsztatu lub zdefiniowanej wcześniej lokacji). Wyznaczonej grupie możemy nakazać poruszać się w zadanej formacji lub też bronić ustalonego budynku. Bardzo pomysłowo rozwiązane jest także przełączanie kolejnych jednostek (przykładowo jeden z klawiszy przenosi nas w miejsce, gdzie toczy bitwę najbardziej zagrożona jednostka).

Z ciekawszych pomysłów warto wymienić także sposób sygnalizowania zapełnienia rafinerii, silosów czy też cystern (pod wskaźnikiem energii pojazdu/budynku wyświetlany jest rząd kwadracików: zapalone oznaczają stopień zapełnienia) oraz sygnalizację możliwości dokonania upgrade'u budowli (występuje podobny pasek, sygnalizujący stopień zaawansowania zabudowania). Taki sam pasek, jak w przypadku Silosów, napotkamy w elektrowni. Tam sygnalizuje stopień pokrycia zapotrzebowania na energię (gdy tej brakuje, wiele urządzeń nie funkcjonuje poprawnie, na przykład obraz generowany przez radar miga w specyficzny sposób). Gdy chcemy wyprodukować więcej jednostek danego typu – proszę bardzo, u dołu ikonki symbolizującej oddział ukażą się kropki symbolizujące liczbę jednostek do wyprodukowania.

Nie można nie wspomnieć o tunelu, dzięki któremu możemy zaskoczyć przeciwnika wysyłając podziemnym przejściem brygadę, która wyłoni się w pobliżu jego bazy. Gra pełna jest niespodzianek – uwaga na atakowane budynki, gdy ulegają zniszczeniu, w bardzo efektowny sposób wybuchają rozsiewając wokół eksplodujące elementy, które są w stanie zgładzić cały atakujący zespół, o ile ten nie wycofa się w porę.

Celowo staram się unikać zbyt szczegółowego opisywania funkcji (dotyczy to głównie znaczenia poszczególnych klawiszy), gdyż to wszystko znajduje się w ORYGINALNEJ instrukcji. Gra bez tej wiedzy jest możliwa, ale wierzcie mi, jest dużo mniej wciągająca i trudniejsza.

NIESAMOWITA GRAFIKA

Chyba każdy widział już screeny pochodzące z gry albo grał w demo dzięki naszemu coverCD. Nie muszę więc nikogo zapewniać, że grafika w Napalmie jest oszałamiająca. Poczynając od dopracowania terenu (na polu bitwy natkniemy się na wiele szczątków budowli i pojazdów, które powodują, że gracz umacnia się w przekonaniu, że dawna cywilizacja w dużej części uległa zniszczeniu), kończąc na wyglądzie jednostek i budowli (wszystkie z nich są wykonane z niezwykłą dbałością o szczegóły). Ekran dosłownie żyje, wszędzie odgrywane są animacje (których liczba nie ma zauważalnego wpływu na szybkość działania programu). Niszczone jednostki rozpadają się w efektowny sposób (spalony żołnierz potrafi nam jeszcze pomachać). Zarówno wybuchy, jak i unoszący się dym, wyglądają niesamowicie.

Nie sposób nie docenić także grafiki poprzedzającej rozgrywki (screeny początkowe). Wciąż jestem pod wrażeniem umiejętności ludzi tworzących grafę do gry i instrukcji (a także clickboomowych speców od oprawy ich strony WWW).

NIESAMOWITA PRĘDKOŚĆ

Napalm odpala się w dwóch rozdzielczościach: hires laced i lores. Ten pierwszy zarezerwowany jest raczej dla posiadaczy kart graficznych (na 040 40 MHz + AGA Napalm w wysokiej chodzi dość wolno, choć da się grać). Ale posiadacze słabszych konfigów nie powinni wpadać w rozpacz. W niskiej rozdzielczości gra dosłownie śmiga (często zmuszony jestem spowalniać działanie programu odpowiednią opcją!). Niestety, w niższej rozdzielczości pole widzenia jest znacznie mniejsze, ale szybko się do tego przyzwyczaicie (korzystanie z kombinacji klawiszy w dużym stopniu ułatwia rozgrywkę).

NIESAMOWITA MUZYKA I DŹWIĘK

Na płycie z grą dograných zostało 20 tracków muzycznych. Muzyka wprowadza niesamowity klimat. Elektroniczne brzmienie instrumentów tworzy świetne tło dla pasjonującej rozgrywki. Melodie różnią się tempem i doborem instrumentów (w jednych przeważają syntetyczne dźwięki, w innych główną rolę grają skrzypce i pianino, przygnębiający nastrój wprowadzają brzmiące w tle chórki), ale wszystkie budują pełną napięcia i niepokoju atmosferę (niektóre z utworów mają coś z klimatu modułów występujących w Bloodnecie). Co ważne, muzyka nie przeszkadza w intensywnym myśleniu. Jedyną niedogodnością wiążącą się z odgrywaniem muzyki jest... nieodgrywanie jej z poziomu gry. Odpowiednia opcja w menu nie działa (to znaczy, nie włącza wybranego tracku). Sposobem na to jest ręczne przełączanie utworów (przyciskiem Play/Next na czytniku). Być może jest to wina mojego czytnika, a być może to bug, który zostanie usunięty.

Jeżeli chodzi o dźwięki, to są bardzo dobre, choć brakuje mi odgłosów poruszających się jednostek. Przeważają krzyki, strzały i wybuchy oraz komentarze dowódców jednostek, którym wydano rozkazy. Opisy misji oraz rozkazy są także samplowane.

NIESAMOWITE DODATKI

Napalm rozprowadzany jest na płycie CD wraz ze świetnie zaprojektowaną i wykonaną wkładką-instrukcją. Kolorowa książeczka zawiera wskazówki dotyczące instalacji programu, opis opcji i interfejsu gry, spis skrótów klawiszowych oraz ewidencję WSZYSTKICH budynków i jednostek (oddzielnie dla ludzi i robotów), wraz z ich szczegółową charakterystyką. Do tego dochodzą porady: jak grać, aby wygrać oraz jak obsługiwać program, aby rozgrywka była miła i przyjemna.

Innym mile widzianym dodatkiem jest obsługa posprzedażna. Mam na myśli pomoc dostępną na stronie WWW firmy ClickBOOM – zarówno w postaci odpowiedzi na konkretne pytania, jak i łatek usprawniających działanie programu oraz usuwających błędy. Od razu dodam, iż pomoc jest dostępna tylko dla zarejestrowanych użytkowników programu, tzn. takich, którzy kupili grę, wypełnili zawartą w opakowaniu ankietę (zawierającą numer seryjny ich egzemplarza Napalmu) i odesłali ją do ClickBOOM.

NIESAMOWITE PODSUMOWANIE

Napalm: The Crimson Crisis jest kolejnym dowodem na to, że firma ClickBOOM poważnie traktuje amigowy rynek i nie kończy na obiecankach-cacankach. Wraz z twórcami gry kanadyjska firma odwaliła kawał dobrej roboty – dała Amidze grę, jakiej dawno nie było. Program jest dopracowany i przemyślany. Chociaż nie umożliwia jeszcze walki przez modem (a jedynie po kablu null-modem), wydana zostanie łatka implementująca obsługę sieci.

Napalm jest bez wątpienia grą wartą kupienia. Jest najlepszą grą na Amigę od czasów Slam Tilta. Życzę wszystkim Amigowcom, aby gier takich jak Napalm powstawało na Amigę coraz więcej.

Ocena: 10 (jeśli nie Napalm, to co?).

Artur „R2D2" Frankowski

Napalm: The Crimson Crisis

Producent	ClickBOOM '99
Gatunek	Strategia realtime
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	020, 16 MB FAST RAM, CD, HDD
Zalecane	060, karta GFX

10

PSV

Zgodnie z zapowiedziami z zeszłego miesiąca, dziś przybliżę Wam kolejną produkcję Adama „Freya" Barczyńskiego – megamenedżer PSV. Skupcie się, bowiem jest o czym czytać!

ZABAWA NIE DLA KAŻDEGO

Takie teksty zostawia się zazwyczaj na koniec, ale tym razem zrobię wyjątek. Na naszym coverCD PSV znajduje się w formie zarchiwizowanej i trzeba go rozpakować na HDD. Taki był wymóg autora, poza tym program zapisuje dane i statystyki, co na kompakcie nie byłoby możliwe.. Chcę uświadomić wszystkim czytelnikom, że do pełnego szczęścia (czyli zainstalowania PSV w PEŁNEJ wersji) potrzebne jest około 400 MB wolnego miejsca na twardym dysku, do tego 2 MB pamięci Chip i co najmniej 4 MB pamięci Fast. Jeżeli zdecydujemy się grać bez dźwięków, musimy wygospodarować jedynie około 50 MB miejsca na twardzielu. Autor zdawał sobie sprawę z tego, że nie każdy posiada wystarczająco pojemny twardy dysk, i tak skonstruował program, iż bez problemu można skasować kolejne człony gry, pozbawiając ją podkładów i obrazków. Jak wielka to jednak strata, przekonacie się po przeczytaniu tej recenzji.

RECENZJA, A NIE INSTRUKCJA

Także na wstępie chciałbym zaznaczyć, iż niniejszy artykuł jest recenzją, a nie instrukcją obsługi programu. Oczywiście, mógłbym spróbować opisać wszelkie dostępne opcje, ale po pierwsze – opis taki byłby niesamowicie rozbudowany; po drugie zaś – autor dołączył do swego dzieła szczegółową instrukcję (w formacie AmigaGuide) zawierającą dodatkowo sporą dawkę sampli i rysunków. Mimo iż guide jest rozbudowany, także nie objaśnia wszystkich opcji, a raczej określa generalne reguły i filozofię działania programu.

CO JEST GRANE?

Opisywany PSV jest niesamowicie rozbudowanym menedżerem piłkarskim. Tworząc go przez ponad trzy lata autor wykorzystał doświadczenie zebrane podczas gry w szereg gier tego typu (lista owych programów jest imponująca, zajrzyjcie do instrukcji), przez co możemy mówić o menedżerze kompletnym (ale nie martwcie się, znalazłem kilka rzeczy, które chętnie widziałbym w tej grze :). Autor położył olbrzymi nacisk na warstwę merytoryczną, nie zaniedbując jednocześnie pozostałych. Przystąpię zatem do oceny poszczególnych aspektów działania programu.

SAMO MIĘSKO

Gracz wciela się w rolę menedżera drużyny piłkarskiej. Jakiej? Mimo nazwy mamy niesamowicie duży wybór, właściwie nieograniczony. Zdefiniowane są cztery ligi rzeczywiste (polska, angielska, niemiecka i holenderska), ale to nie wszystko. Możemy przyłączyć się do rozgrywek w lidze Frey Utd, w której drużyny zostały dobrane wedle uznania autora (natrafimy tam na drużyny z różnych państw). Nie jesteśmy jednak skazani na wybór jednej z zaproponowanych w tej lidze drużyn. Możemy stworzyć nową, wedle własnego pomysłu (choć to komputer określa umiejętności definiowanych graczy, a gdy tego zapragniemy, wygeneruje za nas także ich nazwiska). Gdy chcemy sprawdzić się w naprawdę trudnych warunkach, możemy wejść w tryb Frey Utd Challenge (mało pieniędzy, jeden sponsor, słabi gracze i duże wymagania szefów oraz kibiców). Kolejnymi ligami są: generowana (komputer losowo zestawia człony nazw istniejących drużyn tworząc nowe, fikcyjne) oraz liga gwiazd (i supergwiazd). W lidze gwiazd napotkamy na zestawienia tych samych drużyn pochodzące z różnych okresów (np. PSV '68 czy Legia '93). Natomiast liga supergwiazd to... nie zdradzę tego, sprawdźcie sami, koniecznie!

Możliwe jest także wybranie jednego z kilku dostępnych scenariuszy, w których cel gry jest jasno zdefiniowany. Po wybraniu zespołu przystępujemy do rozgrywek (zawsze zaczynamy je w pierwszej lidze). Zasady rządzące ligą nie różnią się od typowych - dwie rundy, po 3 punkty za wygrany mecz. Mistrz kraju walczy o Ligę Mistrzów, pokonani w boju o koronę mogą zmierzyć się w pucharze UEFA lub Intertoto (tu udział nie jest obligatoryjny). W trakcie sezonu nasza drużyna bierze udział także w rozgrywkach pucharu krajowego (we wszystkich rundach pucharu krajowego rozgrywamy tylko jeden mecz). Jego zdobywca występuje w Pucharze Zdobywców Europy.

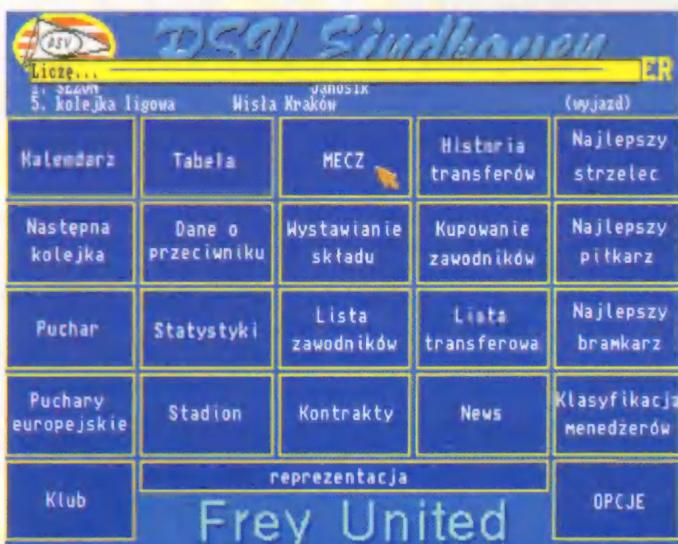
ZESTAWIENIE SKŁADU

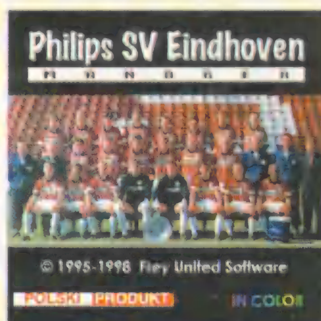
PSV jest bardzo bliski rzeczywistości. Wcielając się w rolę menedżera napotykamy na te same problemy, z którymi borykają się prawdziwi prowadzący klubów piłkarskich. Naszym celem jest oczywiście uzyskanie jak najlepszego wyniku sportowego, ale bez oderwania od klubowych finansów. Oba aspekty działalności klubu są zresztą dość silnie powiązane. Dobry wynik w lidze to większe datki od sponsorów, dobra gra to więcej kibiców na naszym stadionie, gra w pucharach to profity z relacji telewizyjnych. Im jesteśmy bogatsi, tym droższych piłkarzy możemy przyciągnąć do naszego klubu. Droższy nie zawsze znaczy lepszy, więc zanim kupimy gracza, sprawdźmy jego umiejętności (tu z nieocenioną pomocą przychodzi nam skaut).

Umiejętności każdego z graczy określone są za pomocą wartości liczbowych (jest wiele rodzajów umiejętności: szybkość, strzał, blokowanie itp.). Poziom formy gracza określa ocena (maksymalnie 100), z której w trakcie sezonu wyciągana jest średnia.

Warto wspomnieć, że zawodnicy zostali pogrupowani na dwie kategorie – bramkarze i gracze z pola. Bramkarzy charakteryzują oczywiście inne parametry. Nie jest łatwo ustawić zawodnika na optymalnej dla









LIGA	1. kolejka	VfB Stuttgart	2 - 0	(wyjazd)
LIGA	2. kolejka	Karlsruhe SC	9 - 1	(u siebie)
LIGA	3. kolejka	Borussia Mönchengladbach	2 - 1	(wyjazd)
LIGA	4. kolejka	Hamburger SV	6 - 0	(u siebie)
EURO	1. runda	Shelbourne Dublin (IRL)	1 - 0	(u siebie)
LIGA	5. kolejka	SV Werder Bremen	2 - 0	(wyjazd)
PUCH	1. runda	Hertha BSC Berlin (2)	3 - 1	
EURO	1. runda	Shelbourne Dublin (IRL)	6 - 0	(wyjazd)
LIGA	6. kolejka	Hansa Rostock	2 - 0	(u siebie)
LIGA	7. kolejka	Bayer Leverkusen	3 - 1	(wyjazd)
LIGA	8. kolejka	TSV 1860 München	0 - 1	(u siebie)
LIGA	9. kolejka	Schalke 04 Gelsenkirchen	2 - 0	(wyjazd)
EURO	2. runda	Cosmos Falciano (SMA)	1 - 0	(u siebie)
LIGA	10. kolejka	VfL Bochum	2 - 0	(u siebie)
PUCH	2. runda	FC St Pauli (1)	1 - 2	
EURO	2. runda	Cosmos Falciano (SMA)	3 - 1	(wyjazd)
LIGA	11. kolejka	Borussia Dortmund	2 - 0	(u siebie)
LIGA	12. kolejka	MSV Duisburg	2 - 1	(wyjazd)
LIGA	13. kolejka	1.FC Köln	2 - 0	(u siebie)
LIGA	14. kolejka	1.FC Kaiserslautern	1 - 0	(wyjazd)
EURO	3. runda	Inkaras-Grifas Kowno (LIT	2 - 0	(u siebie)
LIGA	15. kolejka	FC St Pauli	3 - 0	(wyjazd)
PUCH	3. runda			
EURO	3. runda	Inkaras-Grifas Kowno (LIT	5 - 0	(wyjazd)
LIGA	16. kolejka	SC Freiburg	3 - 0	(u siebie)
LIGA	17. kolejka	Arminia Bielefeld	6 - 0	(wyjazd)

[2 / 3]

niego pozycji (pozycji na boisku jest 23, mamy więc pełną swobodę wyboru ustawienia).

Z pomocą może przyjść trener, który sporządza własne notatki. Jego tabelka mówi nam o przydatności niektórych graczy na poszczególnych pozycjach. To, ilu piłkarzy jest przez trenera rozpracowanych, zależy od jego umiejętności i czasu, od jakiego pracuje z drużyną. Mamy oczywiście możliwość zmiany trenera (wybieramy wówczas poziom umiejętności jego następcy, od których zależy również jego płaca).

W wystawianiu składu pomaga również cała masa statystyk (których nie będę nawet próbował tu charakteryzować, tak dużo ich jest). Wspomnieć jednak muszę o roli spotkań towarzyskich (w trakcie przerw w rozgrywkach). Dzięki nim możemy bez kosekwencji manipulować składem próbując różnych wariantów ustawień.

ZWIĄZEK Z RZECZYWISTOŚCIĄ

Zajmujemy się właściwie wszystkim – od kontaktów z prasą (udzielamy wywiadów), poprzez rozbudowę stadionu (nie tylko samego obiektu, ale i jego otoczenia, co mi się bardzo spodobało). Podpisujemy kontrakty z zawodnikami, wyszukujemy utalentowanych i niedrogich piłkarzy (tu pomagają nam skauci) i oczywiście przez cały czas kontrolujemy stan kasy (w końcu jesteśmy tylko zatrudnieni przez klub i nasza przygoda z futbolem może się w każdej chwili skończyć). Dobieramy sponsorów i reklamodawców – to głownie za ich pieniądze będziemy żyć. Ale nie tylko. Oprócz wpływów z biletów (a te mogą być znaczne), pieniążki zarabiamy na transferach. Wartość zawodników nie stoi w miejscu, lecz zmienia się wraz z przebiegiem ich kariery (zależy od liczby występów, prezentowanej formy). W ten sposób można wypromować gracza i sprzedać z zyskiem.

Połączeniem oceny aspektu finansowego i sportowego działalności klubu jest punktowa ocena menedżera (czyli gracza). Jest to wymierny efekt naszych działań (który na koniec sezonu jest zachowywany w dwóch tabelach rekordów; jedna z nich zawiera wyniki osiągnięte w jednym sezonie, druga zaś skupia rezultaty uzyskane w ciągu całej kariery).

Realizmu dodają losowe wydarzenia, takie jak kontuzje zawodników, zniszczenie stadionu w czasie burd, oferty wybudowania nowego stadionu i wiele innych. Gdy działalność zarządzania klubem idzie nam dobrze, po zakończeniu jednego z sezonów możemy otrzymać ofertę przejścia do innego klubu. Gdy jesteśmy naprawdę nieźli, ofert tych jest więcej i możemy wybrzydzać. Ale gdy idzie nam źle, liczmy się z możliwością zwolnienia. I nie pomoże tu ponowne wczytywanie stanu gry (jest tylko jeden) - jest on kasowany w momencie zakończenia kariery lub zwolnienia z posady menedżera.

SŁOWO KRYTYCZNE

Aby nie było za słodko (ale i tak będzie :) zwrócę uwagę na kilka elementów, które nie odpowiadają mi do końca (do czegoś w końcu trzeba się przyczepić :). Po pierwsze: za łatwo wygrywa się w pucharach europejskich! Np. w lidze moi gracze mają 100% zmęczenia, dostają baty na każdym kroku a w pucharze: 3:0, 8:0, 5:0. Już od kilku sezonów (!) nie przegrałem ani jednego spotkania w rozgrywkach o PZP (choć w lidze idzie mi różnie).

Po drugie: brakuje mi konkretnych dat w Kalendarzu Spotkań. Nie wiem, czy kontuzjowany zawodnik wydobrzeje przed ważnym meczem, czy mam szukać zastępstwa.

Po trzecie: brakuje mi zestawienia przepływów środków pieniężnych (czyli wydatków i wpływów). Ułatwiłoby to bieżące kontrolowanie stanu konta (np. łatwo rozbujać się z pensjami zawodników).

Czwartym postulatem jest odwrócenie kolejności: wynik – relacja z meczu. W PSV najpierw wyświetlany jest rezultat, a potem komentator relacjonuje przebieg wydarzeń na boisku. Przy odwróconej kolejności gracz miałby możliwość ingerowania w przebieg rozgrywki, która byłaby bardziej emocjonująca (dłuższe oczekiwanie na końcowy wynik).

Piąty „zarzut" to sprawa czysto techniczna – kopie się zapis sezonów w menu Klub. Powyższe „niedogodności" nie mają żadnego wpływu na ocenę całości gry (stanowią kroplę w morzu opcji i udogodnień).

GRAFIKA

Gra napisana jest w AMOSie, więc grafika jest ECSowa. Nie spodziewajcie się ujrzeć tu perfekcyjnie dopracowanej szaty graficznej. Wszelkie menu wykonane są skromnie, ale starannie. Inną sprawą są podkłady (w większości przypadków skany lub zrzuty klatek z filmów). Są dobrane z wyczuciem sytuacji i bardzo dużym poczuciem humoru. Na przykład, gdy rozpoczynasz karierę, wita Cię John Cleese z Monty Pythona. Kiedy marnie Ci idzie i po kolejnym przegranym meczu zarząd klubu wzywa Cię na dywanik, możesz ujrzeć wymowny screen z komiksu Kajko i Kokosz, przedstawiający chmurę kurzu i okrzyki w stylu „Bęc!", „Plaf" i „Ajaj". Zaś w trakcie przeliczania statystyk Jan Suzin z telewizora zaprasza na chwilę muzyki... Podobne sytuacje spotykasz na każdym kroku. Ale pierwszoplanową rolę grają (dosłownie)

DŹWIĘKI

Są dopełnieniem rysunków. Pochodzą ze znanych (i mniej znanych) filmów (polskich i zagranicznych), piosenek, audycji telewizyjnych i kreskówek. Występują niemalże wszędzie i nadają grze zabawowy charakter. Rozluźniają atmosferę, bo są naprawdę czadowe. Po przegranym meczu możemy usłyszeć np. że „teraz to już nawet Batman nie pomoże", a podczas przeliczania danych przygrywa nam Wesoły Romek z filmu Miś. Tego nie da się opowiedzieć, to trzeba usłyszeć! Sampli jest tyle, że na każdą sytuację przypada ich kilka i trzeba zdrowo posiedzieć nad rozgrywką, by zaczęły się powtarzać.

Połączeniem zabawnej grafiki i dźwięków są nieoczekiwane wstawki w trakcie rozrywki, np. wykręcone reklamy. Pewnie wzbudzę w Was jeszcze większą ciekawość, gdy napiszę, że co pewien czas raczeni jesteśmy tak zwaną bombą sezonu. Co to jest? Zagrajcie, a się przekonacie. Dla mnie faktycznie, bomba. Atrakcji takich jak przed chwilą wspomniane, jest więcej. Widać, że autor włożył w pisanie programu dużo pracy i serca.

PODSUMOWANIE

W tym momencie zdaję sobie sprawę, że o wielu rzeczach nie wspomniałem, choć na pewno są tego warte. Ot, choćby możliwość wyeksportowania aktualnego składu – zgrywany jest w oddzielnym pliku, przez co można będzie (gdy odpowiedni dodatek będzie gotowy) stoczyć mecz pomiędzy dwoma składami tej samej drużyny (oczywiście pochodzącymi z różnych okresów). Udogodnień i urozmaiceń w programie jest masa. PSV jest freeware, a oferuje więcej opcji i możliwości niż menedżery komercyjne. Merytorycznie bardzo dobry produkt uzupełniony jest humorystyczną grafiką i tysiącami przezabawnych sampli, bez których zabawa naprawdę wiele traci. Jeżeli nie jesteście mocni w grach typu PSV, posłuchajcie chociaż sampli. Zasiądźcie do minimenedżera Santa Monica, a gdy się podszkolicie – PSV czeka. Polecam i lecę zdobywać kolejne trofea.

Artur „R2D2" Frankowski

NA COVER CD

Heretic i Hexen

Już od ponad roku Amigowcy mogą pogrywać sobie w Dooma, który na Ami chodzi co najmniej przyzwoicie (oczywiście zależy to od konkretnej konfiguracji). Powstało wiele portów tej gry, gdyż każdy chciał na własne oczy przekonać się, jaka moc drzemie w Motorolkach. Nic więc dziwnego, że zdolni programiści tylko czekali na upublicznienie kodów kolejnych jatek 3D. I doczekali się.



CO JEST GRANE?

Pozwolę sobie opisać te gry łącznie, ponieważ są do siebie bardzo podobne. Filozofia amigowych wersji Hexena i Heretica jest taka sama, jak w przypadku Dooma: są to przystosowane do Amigi engine'y i aby zadziałały, potrzebne są oryginalne, pecetowe pliki .WAD z poziomami do Hexena lub Heretica (w okrojonej wersji shareware lub pełnej, komercyjnej).

Analogie z Doomem idą dalej: bliźniaczo podobny jest układ screenów początkowych, menu oraz klawiszy funkcyjnych i sterujących. Także poruszanie się pomiędzy kolejnymi etapami wygląda podobnie (graczowi ukazuje się mapka ze wszystkimi lokacjami, zarówno już odwiedzonymi, jak i tymi których jeszcze nie przebadał). Jednak scenerią Hexen i Heretic odróżniają się znacząco od Dooma. Akcja obu gier osadzona jest w baśniowym, średniowiecznym świecie fantasy, opanowanym przez przybyłe Zło. Walka z mocami piekielnymi odbywa się w dwóch odsłonach, gdyż Hexen jest kontynuacją Heretica – w drugiej części siły Zła zasilają bestie, które wcześniej pustoszyły inne światy. Tylko zwycięstwo nad przybyłymi intruzami może zapewnić ludzkości dalszą egzystencję.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że mamy do czynienia bardziej z grą role playing niż zwykłą strzelaniną FPP. Jednak jest to niestety jedynie złudzenie. Mimo odmiennej niż w Doomie scenerii (moim zdaniem znacznie ciekawszej), rozgrywka sprowadzona została do tego samego: totalna rozróba na kolejnych poziomach. Na szczęście (??? – przyp. RB) tu krew nie leje się takimi strumieniami, jak w Doomie. Jest nieco więcej kombinowania, broń jest inna (napotkamy tu na magiczne kryształy, różdżki, maczugi, kusze z magicznymi strzałami czy broń strzelającą z pazurów orków), a wynika to głównie z osadzenia fabuły w świecie fantasy. Dodatkową atrakcją w Hexenie jest możliwość wyboru jednej spośród trzech postaci, której poczynaniami będziemy sterować.

Do chwili obecnej powstało kilka amigowych portów Heretica i Hexena, najlepsze z nich przedstawię bliżej. A na deser – krótki opis Portali, czyli programików do zarządzania opisywanymi dziś grami.

HERETIC

Na pierwszy ogień rzuciłem port o nazwie Heretic. Opis dotyczy wersji 0.6 programu, więc port ten (podobnie jak i pozostałe) nie jest jeszcze całkowicie ukończony. Heretic szybko został moim faworytem. Spośród dostępnych obecnie portów jest on moim zdaniem najlepszy (to znaczy, że ma najmniej bugów :). Właściwie nie różni się szybkością od głównego motorolkowego rywala, jakim jest AHeretic, za to znacznie lepiej obsługuje WADy.

Jak i w przypadku innych wersji portu Heretica, ten uruchamiany jest z określonymi parametrami. Parametry owe informują program o naszych preferencjach (np. co do dźwięku, rozdzielczości, trybu wyświetlania grafiki). Nie martwcie się, nie ma potrzeby uruchamiać programu z Shella z odpowiednimi switchami lub ewentualnie pisać skryptów, o ile korzysta się z pomocy wyżej (i niżej :) wspomnianych portali. Heretic umożliwia wybór rozdzielczości, w jakiej wyświetlana będzie grafika (gdy nie mamy karty graficznej, do wyboru jest tylko Lores w PALu i NTSC). Port obsługuje karty graficzne (choć występują problemy przy współpracy z CGX 4). Możliwe jest odpalenie gry w okienku, w trybie HAM6 i HAM 8. Warto poeksperymentować z parametrami lowdetail, bilinear i directcgx - możliwe jest uzyskanie 2-3 klatek animacji więcej.

Co do prędkości działania portu – nie jest rewelacyjna. Na mojej 040 40 MHz uzyskałem (na pełnym ekranie z włączonym panelem sterowania) około 11-12 klatek na sekundę (w zależności od lokacji i liczby obiektów). Da się grać, choć to nie jest ta prędkość, jaką znamy z Dooma. Zmniejszenie ekranu o jeden stopień (klawiszem [-]) dodaje mniej więcej jedną klatkę. Heretic obsługuje klawiaturę, mysz i joystick (w dokumentacji opisane jest standardowe obłożenie klawiatury). Port obsługuje dźwięk, ale jeszcze nie udało mi się go zmusić do odgrywania muzyczki.

Minimalne wymagania to: AGA (lub karta graficzna), 8 MB RAM oraz plik WAD z pecetowej wersji Heretica. Co do procesora, to na kościach AGA w miarę wygodna rozgrywka zaczyna się od 040.

AHERETIC

AHeretic jest portem bazującym na ADoomie. Opis dotyczy wersji zaledwie 0.1. Numeracja sugeruje, że ma-









my do czynienia z wersją jeszcze słabo dopracowaną. I rzeczywiście, na tle Heretica AHeretic na razie prezentuje się mniej korzystnie. Port ten działa z prędkością zbliżoną do poprzednio opisywanego. Umożliwia wybór rozdzielczości, w jakiej toczyć się będzie rozgrywka (w przypadku hires laced rozgrywka toczy się na ćwiartce ekranu). W archiwum nie znalazłem żadnej dokumentacji. W tej chwili nie ma co kombinować z parametrami, ustawieniami i innymi bajerami. Lepiej odpalić Heretica, gdyż AHeretic nie potrafi nawet poprawnie wyświetlić napisów na ekranie (w menu wyświetla jedynie pierwsze litery w każdej linijce, a w przypadku niektórych komunikatów w ogóle ich nie ukazuje). Do tego nie obsługuje dźwięku. Jednym słowem, trzeba poczekać na dalsze wersje AHeretica. Być może w przyszłości zdoła pobić konkurencję.

PORTY POWEROWE

W chwili pisania artykułu istnieją dwa porty Heretica obsługujące PowerPC. Pierwszy z nich to AmiHeretic, który w założeniach ma obsługiwać także procesory z rodziny 68K, jednak w obecnej wersji noszącej numerek 2.4 odpala się jedynie w obecności Powera. Ma on kilka ciekawych opcji, takich jak gra w wysokiej rozdzielczości, praca w trybie „go sure" (nie ma możliwości, aby program wysypał się nie znalazłszy jakiegoś elementu w shareware'owej, ograniczonej wersji), obsługa protokołu TCP/IP (możliwa jest także gra po kablu). AmiHeretic obsługuje także dźwięk i muzykę. Poza AmiHeretic posiadacze PPC mogą zaopatrzyć się w inny port wykorzystujący moc ich procesorów – WarpHeretic.

HEXEN

Tu jest nieco gorzej. Głównym (a w zasadzie jedynym) motorolkowym portem Hexena jest program o tej samej nazwie (w wersji 1.1). Podobnie jak w przypadku portów Heretica, Hexen uruchamiany jest z odpowiednimi parametrami. I znów z pomocą przychodzi nam Portal. Najistotniejszymi parametrami są: FPU (warto włączyć, o ile mamy koprocesor) oraz Shareware. Gdy mamy niezarejestrowaną wersją WADu, musimy poinformować o tym program, gdyż inaczej nie odpali się (będzie poszukiwał elementów, które dołączane są jedynie do pełnej wersji). Hexen obsługuje karty graficzne oraz muzyczne (poprzez AHI).

Pora na mniej optymistyczny akcent tego opisu – prędkość działania. Hexen chodzi znacznie wolniej niż Heretic. Gra na pełnym ekranie właściwie nie wchodzi w rachubę (oczywiście w niskiej rozdzielczości). Mimo mniejszej płynności, gra w Hexena sprawia mi więcej frajdy, głównie dzięki lepszej grafice (szczególnie postaci wrogów). Poza tym do wyboru są trzy postaci (wojownik, mag i kleryk), mające odmienne umiejętności i uzbrojenie. Znacznie ciekawsza od strzelania seriami jest walka na pięści (a tak na początku z przeciwnikami radzi sobie wojownik).

Minimalne wymagania Hexena to: procesor 020 (zalecane CO NAJMNIEJ 040), AGA lub karta graficzna, system 3.0, 8 MB Fast i oczywiście pecetowy plik WAD. W przyszłości port będzie obsługiwał protokoły sieciowe, powstanie także wersja na PPC.

INNE PORTY HEXENA

Znalazłem jeszcze jeden port Hexena działający na prockach 68K. To Hexen-060. Działa on tylko na procesorach 060 oraz (teoretycznie) 040 z FPU. Teoretycznie, gdyż stale się wiesza. Numerek wersji to dopiero 0.1, więc w przyszłości powinno być lepiej. Istnieją także porty powerowe: WarpHexen oraz VAxen.

PORTALE

Są to niewielkie programiki, które ułatwiają zarządzanie portami obu gier. Heretic Portal (v0.7) oraz Hexen Portal (v0.1) umożliwiają ustawienie parametrów w poszczególnych portach wedle naszego uznania. Korzystając z menu usytuowanego na dole ekranu dokonujemy wyboru portu, który zamierzamy uruchomić. Musimy jednak wcześniej zdefiniować ścieżkę dostępu do pliku wykonywalnego każdego z portów. Oprócz zdefiniowania parametrów poszczególnych portów (dzięki czemu nie musimy męczyć się w Shellu) możemy dowolnie zdefiniować klawisze, przy pomocy których będziemy sterować naszym bohaterem (Settings, zakładka Keys). W zakładce Misc definiujemy między innymi głośność dźwięków i muzyki, wrażliwość myszki i rozjaśnienie ekranu (Gamma Correct). Dokładny opis portali znajdziecie w dokumentacji, jednak ich obsługa jest na tyle prosta i intuicyjna, że nie powinna nikomu sprawić kłopotów. Nie zapomnijcie nagrać ustawień!

PODSUMOWANKO

Zarówno Heretic jak i Hexen są ciekawymi pozycjami – według mnie dużo lepszymi od Dooma (zupełnie inny klimat – czaszki, mroczne korytarze, czary, magiczne napoje, witraże rozsypujące się po pierwszym ciosie pięścią...). To dopiero początek, porty są wciąż rozwijane i ulepszane i zapewne już niedługo doczekamy się czegoś na miarę ostatnich wersji ADooma czy DoomAttacka (oczywiście nie omieszkamy Was o tym poinformować). Miłośnikom strzelaninek w trójwymiarowej scenerii polecam obie pozycje, tym bardziej iż gry są darmowe (chyba że ktoś chce kupić oryginał z pełną wersją WAD).

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Oprócz samych portów Hexena i Heretica na naszym coverCD znajdziecie pliki WAD do tych gier – oczywiście w wersjach shareware.





Civilization II

Jeśli cierpisz na syndrom chronicznego głodu gier strategicznych z prawdziwego zdarzenia, sięgnij po drugą część Cywilizacji!

Każdy, kto grał w pierwszą część Cywilizacji, na pewno nie raz wieszał psy na firmie Microprose za to, że nie wydała na Amigę drugiej części tej wspaniałej gry (za kolejne części UFO też na pewno im się oberwało). Teraz to i tak nie ma już znaczenia, gdyż wspomniana wyżej firma wydała kontynuację Civ na Macintosha, czyli pośrednio i na Amigę :). O odpalaniu gier na emulatorach Maca pisaliśmy niegdyś w specjalnym dziale JABCOK (ACS 3, 4, 5/98). Ten opis przeznaczony jest dla tych, którzy dzięki radom Wojtka odpalili już Cilivizację 2 i szukają porad – jak grać.

O CO TU BIEGA?

Tych, którzy nie mieli okazji zagrać w część pierwszą, informuję, że głównym zadaniem w grze jest nadzorowanie rozwoju wybranej cywilizacji, od roku 4000 p.n.e. do roku 2020 AD. W tym czasie musisz odpierać ataki wrogów, zmagać się z barbarzyńcami, pracować nad wynalazkami, rozwijać kontakty handlowe, odkrywać nowe lądy, zakładać miasta, ustalać podatki, walczyć z zanieczyszczeniami środowiska, zawierać sojusze, toczyć wojny, itede, itepe. Gra kończy się wraz z dotarciem statku kosmicznego zbudowanego przez Twoją cywilizację na Alfa Centauri. W wypadku gdy nie uda Ci się zbudować statku w terminie lub dolecieć nim do celu, gra zakończy się na roku 2020. Możliwe jest także wcześniejsze zakończenie gry, np. poprzez wybranie z menu FILE opcji RETIRE (albo QUIT ;).

Jak widać, główne założenia gry nie uległy zmianie, zmieniła się za to szata graficzna. Koniec z malutkimi symbolikami! Teraz wszystko przedstawione jest w rzucie izometrycznym, w rozdzielczości minimum 640x480, przy czym gra automatycznie dostosowuje się do rozdzielczości ekranu). Znajdziemy tu także bardzo modne ostatnio animowane wstawki i odtwarzaną wprost z CD muzykę. Sama rozgrywka także uległa zmianom, z których najważniejszą jest na pewno jej skrócenie (!). Tak, tak: w „dwójkę" gra się znacznie szybciej niż w część pierwszą – dla mnie plus. Osiągnięto to zasadniczo poprzez skrócenie czasu produkcji jednostek/budynków oraz przez przyspieszenie pracy osadników (ich żółwie tempo było chyba najbardziej wnerwiającą rzeczą w jedynce). Poza tym poprawiono masę drobniejszych błędów, lecz przy okazji nie ustrzeżono się nowych ;).

WYMAGANIA

Rozsądnym minimum do gry jest 040 25 MHz, 4 MB wolnej pamięci po starcie systemu Maca i emulator Fusion w rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach (ShapeShifter z niewyjaśnionych przyczyn ma czasami problemy z tą grą, możesz jednak pokombinować z różnymi wersjami tego emulatora). Co do konfiguracji zalecanej: wiadomo, im więcej, tym lepiej.

ZACZYNAMY!

Na początku musimy zdefiniować reguły rozgrywki, a będą to: określenie wielkości świata, na którym toczyć ma się gra, poziomu trudności, liczby cywilizacji, poziomu aktywności ludów barbarzyńskich (gdy wybierzesz VILLAGES ONLY, to będziesz spotykał je tylko w niektórych osadach). Następnie określasz prawa rządzące grą – standardowe lub ustalone przez Ciebie (CUSTOM RULES), potem określasz swą płeć (nie pomyl się ;) i narodowość (po wybraniu CUSTOM możesz wpisać inny naród niż dostępne w spisie). LEADER – tu wpisz swoje imię, a w pola TRIBE i ADJECTIVE – naród. Po kliknięciu na TITLES możesz edytować określenia głowy państwa (czyli Ciebie) zależne od ustroju. Na samym końcu (ufff) wybierasz jeden z czterech stylów architektonicznych, w jakim mają być budowane Twoje miasta – nie ma to żadnego wpływu na rozgrywkę, więc wybór jest kwestią gustu.

Gdy szczęśliwie przebrniesz przez początkowe ustawienia, ukaże Ci się oczekiwany z utęsknieniem ekran gry. Podzielony jest on na trzy okna. Okno gry i mapy – bez komentarza, zerknij za to na umieszczone po prawej stronie ekranu szare okno STATUS. W górnej części tego okna znajdziesz informacje o stanie Twoich finansów (GOLD), liczbie mieszkańców Twego państwa (PEOPLE), aktualnym roku, postępach w pracy nad wynalazkiem (wizerunek probówki) i rozdysponowaniu podatków. Poniżej znajdują się informacje potrzebne przy poruszaniu się jednostek, a są to: rodzaju terenu, na którym znajduje się aktywna jednostka; jej współrzędne; rodzaj, narodowość, miasto, na którego jest utrzymaniu, i liczba dostępnych ruchów. No to tyle w kwestii formalnej.



OKNO MIASTA

Okno to będziesz dosyć często oglądał podczas rozgrywki, więc postanowiłem pokrótce je omówić. Do okna dostaniesz się klikając na symbol miasta. Po otwarciu okna danego miasta wybierasz, co ma być w tym mieście produkowane - opcja CHANGE. Po jej wybraniu możesz dowiedzieć się, przez ile tur dana jednostka/budynek będzie produkowana, oraz (tylko w przypadku jednostek) zapoznać się z takimi parametrami, jak siła ataku, siła obrony i liczba ru-









chów na turę. Nie zdziw się, gdy podane czasy produkcji jednostek/budynków będą się różniły w zależności od miasta – powodowane jest to różną sytuacją ekonomiczną osad. Klikając na przycisk BUY możesz od razu kupić produkowaną jednostkę/budynek/cud świata, o ile masz odpowiednią ilość mamony.

Część FOOD STORAGE obrazuje produkcję żywności (przedstawionej tu w postaci snopków) – jeśli okno to zapełni się, liczba mieszkańców miasta zwiększa się o jeden.

Pole RESOURCE MAP przedstawione jest w postaci mapki, na której zaznaczone są surowce, źródła żywności, pola, lasy, rzeki, irygacje itp. leżące w „zasięgu" miasta oraz ukazany jest dochód z każdego takiego pola – obrazują to snopki, tarcze i zwoje. Za pomocą tej mapki możemy dowolnie zmieniać źródła swych dochodów.

Powyżej mapki widnieją głowy mieszkańców – klikając na nie możemy określać ich zawód: „Elvis" powoduje wzrost zadowolenia mieszkańców ("Elvisowie" przydają się wtedy, gdy sytuacja ekonomiczna nie jest najlepsza i mieszkańcy buntują się – zadaniem „Elvisów" jest rozbawianie ludności); finansista powoduje większy dochód (w gotówce) z danego miasta; naukowiec powoduje większy „przyrost wiedzy" z danego miasta.



Poniżej znajduje się pole CITY RESOURCES zawierające dane na temat (od góry): produkcji żywności i jej nadprodukcji (nie ma nadprodukcji = nie ma przyrostu ludności miasta), dochody z handlu i straty spowodowane korupcją, dochody z podatków, dobra luksusowe i przyrost wiedzy, produkcja tarcz (występujących tu jako środek płatniczy).

Pole UNITS PRESENT obrazuje liczbę jednostek znajdujących się w mieście oraz informacje o produkcji dóbr w mieście i o produktach w tym mieście poszukiwanych (zapoznaj się z tymi informacjami i twórz szlaki handlowe pomiędzy miastami, używając do tego celu karawan). Gdy wybudujesz w mieście fabrykę, będą tu także informacje o zanieczyszczeniu środowiska. Jeśli klikniesz na dowolną jednostkę, otworzy się okno z szeregiem opcji, z których najpotrzebniejsze są na pewno SUPPORT FROM THIS CITY (przyporządkowanie jednostki do danego miasta, odtąd miasto, w którym dana jednostka się znajduje, będzie za nią bulila kasę), DISBAND (skasowanie jednostki, całkowicie i na śmierć :), FORTIFY (ufortyfikowanie się jednostki) oraz dwa rodzaje opcji ACTIVATE UNIT (czyli uczynienie jednostki aktywną).

UNITS SUPPORTED – tu pokazane są jednostki będące na utrzymaniu miasta.

Pole CITY IMPROVEMENTS zawiera listę budynków znajdujących się w mieście. Po kliknięciu na budynek możesz go sprzedać za połowę ceny :(.

W prawym dolnym rogu znajduje się kilka przycisków, dzięki którym możesz zobaczyć mapę miasta (MAP), zmienić jego nazwę (RENAME), zapoznać się z nastrojami w mieście (HAPPY), a nawet zobaczyć wizerunek miasta (VIEW). Kliknięcie na DONE (lub klawisz [Enter]) zamyka okno miasta.

ROZGRYWKA

Oto kilka praktycznych rad dotyczących rozgrywki:

Jednostki najwygodniej przesuwa się używając klawiszy numerycznych :).

W menu GAME OPTIONS wyłącz opcję Tutorial Help, czyli podpowiedzi pojawiające się podczas rozgrywki (no chyba, że spikasz inglisz i lubisz jak Ci coś podczas gry przeszkadza).

Pierwszą czynnością, jaką musisz wykonać, jest zbudowanie miasta. Użyj w tym celu klawisza [B] i wpisz nazwę miasta. Staraj się budować osady nieopodal źródeł surowców/żywności wyróżniających się na mapie (różne sarenki, zajączki, muszelki, bażanty, ryby, kamienie węgielne, bryłki złota itp. – aha, jeszcze jedno: pola, na których znajduje się zielona kropka, oznaczają żyzną ziemię i dochody z takich pól są odpowiednio większe).

PUNKTY CYWILIZACJI

Aby zdobyć jak najwięcej punktów cywilizacji (w końcu o to tu przecież chodzi), musisz pilnować kilku spraw:

- liczby mieszkańców Twojego państwa (im więcej tym lepiej – w tym celu buduj/zdobywaj nowe miasta, nawadniaj pola wokół nich i buduj na nich drogi);
- cuda świata (buduj jak najwięcej);
- dobrze jest zakończyć grę mając w swym państwie wprowadzony system demokratyczny (notabene najtrudniej się wtedy rządzi, gdyż zawsze ktoś jest niezadowolony);
- pamiętaj, że za osiągnięcia Twojej cywilizacji dostaniesz najwięcej punktów;
- za zawarty pokój z innymi państwami masz dodatkowe punkty;
- tęp barbarzyńców;
- szanuj zieleń :) – czyli oczyszczaj zanieczyszczenia pojawiające się wokół miast.

KLAWISZOLOGIA

Zasadniczo podobna jest do tej z części pierwszej, a więc:

Osadnicy
[B] – buduj miasto
[R] – buduj drogę
[I] – buduj irygację (nawadnianie pól)
[F] – buduj fortecę (dostępne po wynalezieniu...)
[M] – buduj kopalnię
[P] – usuwaj zanieczyszczenia (które pojawiają się po zbudowaniu w mieście fabryki)
[AMIGA+K] – osadnicy sami będą wykonywali pożądane w danej chwili czynności

Jednostki bojowe
[F] – ufortyfikuj się
[S] – przejdź w stan czuwania

Wszystkie jednostki
[C] – centrowanie widoku na aktywnej jednostce
[SHIFT+D] – skasuj jednostkę
[SPACJA] – pomiń jednostkę
[AMIGA+G] – aktywna jednostka porusza się do wybranego przez Ciebie miasta

Inne
[AMIGA+K] – ustalanie wysokości podatków
[AMIGA+O] – wczytanie stanu gry
[AMIGA+S] – zapis stanu gry





Pozwoli to na szybszy rozwój miasta. Pierwsze zbudowane miasto staje się automatycznie stolicą, co obrazuje znajdujący się w nim pałac. W dowolnym momencie gry możesz jednak przenieść stolicę budując pałac w innym mieście.

Pierwszą jednostką, jaką zbudujesz, powinien być oddział wojowników (WARRIORS), których to należy ufortyfikować (klawisz [F]) w mieście, do obrony przed nieprzyjaciółmi.

Co jakiś czas pojawia się okno zawierające spis wynalazków, z którego musisz wybrać ten, nad którym mają pracować Twoi naukowcy. Możesz (ale nie musisz) się przy tym kierować podpowiedziami swego doradcy naukowego (okienko SCIENCE ADVISOR). Po wybraniu przez Ciebie jednego z wynalazków naukowcy rozpoczynają pracę. Jej postępy obrazuje wizerunek probówki w oknie STATUS. Tu polecam wybranie jako pierwszego wynalazku BRONZE WORKING – zapoczątkujesz nim epokę brązu i będziesz mógł produkować falangi, które znacznie lepiej nadają się do obrony miast niż wojownicy.

Pamiętaj koniecznie o osadnikach. To jedna z najważniejszych jednostek w grze. Dzięki osadnikom możesz budować miasta, nawadniać pola, zmieniać otoczenie miast, usuwać zanieczyszczenia środowiska, budować drogi, mosty, fortece i linie kolejowe. Dobrze jest zbudować kilka jednostek osadników i zautomatyzować je (klawisz [Amiga+K]), a wtedy same będą wykonywać potrzebne czynności. Opcję automatyzacji osadników należy stosować raczej w późniejszym okresie gry, gdy będziesz miał kilka miast. Uważać należy też na pewien mankament tej funkcji związany z niedopracowanym algorytmem ruchu zautomatyzowanych osadników - w pewnych okolicznościach zaczynają oni po prostu kręcić się w kółko. Należy wtedy kliknąć na taką jednostkę i przesunąć ją „ręcznie" lub nakazać jej wykonanie jakiejś czynności, po której wykonaniu można ponownie dokonać automatyzacji.

Zbudowanie drogi na jakimś polu powoduje wzrost dochodów z tego pola!

Musisz pamiętać, że Cywilizacja 2 to rasowa strategia, a nie jakiś RTS - dlatego nie nastawiaj się wyłącznie na produkcję wojskową, gdyż na dłuższą metę do niczego to nie prowadzi. Musisz nauczyć się planować i kombinować, tak aby Twoja cywilizacja rozwijała się szybciej niż inne. No owszem, czasami trzeba dać przeciwnikom łupnia lub podbijać i zdobywać obce miasta, jednak jedynie w połączeniu z rozwojem cywilizacyjnym. Gdy o tym zapomnisz, za jakiś czas przeciwnicy prześcigną Cię w rozwoju i wtedy pozostanie Ci tylko szarża kawalerią na czołgi.

Nie musisz szczególnie przejmować się traktatami pokojowymi zawieranymi z przeciwnikami (szczególnie na początku gry). Oznacza to, że możesz np. zażądać od pokonanego przeciwnika pieniędzy za zawarcie pokoju, a po ich otrzymaniu ponownie dać mu łupnia :).

Buduj tzw. cuda świata – każdy z nich daje Twojej cywilizacji określone korzyści: wzrost produkcji z każdego pola w mieście (COLOSSUS), przechwytywanie cudzych wynalazków (GREAT LIBRARY) czy ciągła modernizacja WSZYSTKICH jednostek zależnie od etapu rozwoju Twojej cywilizacji (LEONARDO'S WORKSHOP). Poza tym każdy z cudów dodaje kilka punktów cywilizacyjnych w podsumowaniu gry :).

Staraj się zbytnio nie obciążać swych poddanych podatkami, gdyż mogą zacząć się buntować.

Dobieraj ustrój do zasad polityki, jaką prowadzisz. Np. prowadząc politykę podboju najlepiej stosuj komunizm, a nie np. demokrację.

Ciekawostką jest, że przy ustroju komunistycznym w Twoich miastach nie ma korupcji!!!

Cechami ustroju republikańskiego i demokratycznego jest znaczny wzrost dochodów (!), szczególnie jeśli dodatkowo 20% z podatków przeznaczysz na dobra luksusowe dla ludności.

Pamiętaj o tzw. premii obronnej. Są to w skrócie punkty dodawane do „siły" obronnej jednostki pod warunkiem, że znajduje się ona na polu, na którym znajduje się las, rzeka, pagórek lub góra (największa premia obronna). Jeśli jednostka znajduje się na jednym z takich pól, a na dodatek ufortyfikuje się, to przeciwnikowi bardzo trudno będzie ją zniszczyć. Premię obronną każdego pola można dodatkowo zwiększyć poprzez zbudowanie na nim fortecy – użyj w tym celu osadników.

Jeśli chcesz zdobyć jakieś miasto leżące nad morzem, ustaw się kilkoma jednostkami w jego pobliżu, a następnie zaatakuj miasto z morza jakimś okrętem. Gdy ten wytłucze obrońców, po prostu zajmij miasto.

Jeśli miasto leży wewnątrz lądu, na polu przylegającym do miasta ufortyfikuj jedną lub dwie jednostki „silne" w obronie (pamiętaj o premii obronnej), a na nich ustaw jednostki atakujące i w następnej turze przypuść zmasowany atak na pozycje wroga.

Dzięki liniom kolejowym niektóre jednostki podczas jednej tury mogą przemierzyć nawet połowę kontynentu!

W nadmorskich miastach buduj COASTAL FORTRES do obrony przed okrętami wroga.

Nie dopuszczaj w pobliże swoich miast żadnych dyplomatów państw trzecich (nawet tych, z którymi masz pokój), gdyż mogą oni narobić Ci wiele szkód.

Jeśli nie wiesz, do czego służy dana jednostka/budynek/cud świata, skorzystaj z menu CIVILOPEDIA ;).

Czasami dobrze jest zajrzeć do menu ADVISORS by „pogadać" ze swymi doradcami.

Możesz tworzyć własne mapy i scenariusze korzystając z edytora dostarczanego z grą! W menu początkowym gry znajduje się opcja LOAD SCENARIOS, która pozwala wczytać gotowy scenariusz i możemy wtedy toczyć walki np. w realiach drugiej wojny światowej czy Imperium Rzymskiego. Możliwości są nieograniczone – pod warunkiem posiadania odpowiednio dużej liczby scenariuszy (z grą dostarczanych jest tylko kilka).

Gra oferuje tzw. CHEAT MODE, czyli pozwala na dowolną manipulację rozgrywką. Wyobraź sobie, że po włączeniu tego trybu możesz wpisać sobie tyle pieniędzy, ile chcesz. W każdej chwili możesz za darmo otrzymać dowolną jednostkę, budynek czy wynalazek! Może wtedy dojść do sytuacji, że przeciwko swym przeciwnikom dysponującym jedynie legionami, Ty wystawisz czołgi i samoloty. Ba, jakby tego było mało, jednym kliknięciem myszy możesz zniszczyć wybraną cywilizację! Jednak mimo wszystko nie polecam tego trybu rozgrywki, gdyż (co paradoksalne) szybko Ci się znudzi. Poza tym tryb ten nie jest punktowany na końcu gry, więc jest to tylko sztuka dla sztuki.

OSTATNI AKAPIT

Na pierwszy rzut oka Cywilizacja wydaje się bardzo skomplikowaną grą, jednak naprawdę wcale tak nie jest. Gra jest tak pomyślana, że stopień komplikacji rośnie wraz z zaawansowaniem rozgrywki w taki sposób, by gracz odczuł to w najmniejszym stopniu. Poza tym dzięki Civilopedii możemy szybko znaleźć informację na dowolny temat związany z rozgrywką.

Pierwsza część tej gry była wydarzeniem. Wszyscy zgodnie uważali twórcę – Sida Meiera – za geniusza. A druga część? No cóż, druga część jest co najmniej DWA razy lepsza i nie mam tu na myśli tylko zdecydowanie ładniejszej szaty graficznej. Polecam, to mocna rzecz.

Adam Bartniczak

Bard's tale III: Thief Of Fate

Gry z serii Bard's Tale oraz inne należące do kanonu RPG mają to do siebie, że cechuje je znacznie rozbudowana fabuła i proporcjonalnie skomplikowana obsługa, przy jednoczesnej, powiedzmy, zgrzebności graficznej i mało wyrafinowanej oprawie dźwiękowej (naturalnie od każdej reguły są wyjątki).

Gry te mają swoich zagorzałych zwolenników, którym nie przeszkadza dość statyczny i uproszczony do granic przyzwoitości design. Mają też wrogów, zniechęconych skomplikowanym do sześcianu systemem obsługi, opartym na jednym z systemów klasycznych „papierowej" Role Playing Game.

Opisem tym nie zamierzam przekonywać wrogów gier RPG, ponieważ nie mając apostolskich zapędów nie mam zamiaru wyjawić im, że żyją w strasznej niewiedzy i nie mają pojęcia, „co tygrysy lubią najbardziej". Opis ten przeznaczam dla tych miłośników zwykłych gier RPG, którzy zamierzają używać komputera do kolejnych wędrówek w magicznym świecie Krynu czy przemierzaniu podziemnych labiryntów. Im to przedstawiam ZARYSY (boję się, że cała objętość tego pisma nie wystarczyłaby, gdybym chciał zaprezentować szczegółowy opis tej gry...) 3. epizodu z serii Bard's Tale.

Szczególnie radzę zwrócić uwagę na charakterystyki ras; przy tworzeniu drużyny ta wiedza może być nader przydatna, oraz – uwagaaaa – DOKŁADNĄ księgę czarów, dostępnych w tej rozgrywce. Dla mającego zamiar prawdziwego „wczucia się" się w maga jest to wiedza wręcz nieodzowna...

Zakładam, że czytelnik zapoznał się już z grami z serii Opowieści Barda i jest choćby w zarysach zaznajomiony z realiami geograficzno-polityczno-historycznymi. Zatem by nie psuć zabawy nie zamierzam zdradzać zbyt wiele. Powiem tylko tyle, by początkujący mógł bez problemu rozpocząć swą przygodę i uniknąć wyważania otwartych drzwi. Resztę pozostawiam Wam...

ZADANIE

Musisz zorganizować grupę odważnych i gotowych na wszystko ludzi (oraz przedstawicieli innych ras), którzy odbędą daleką podróż do siedmiu wymiarów w poszukiwaniu źródła zniszczenia SKARA BRAE. Podczas podróży zdobędziecie wiadomości, zaklęcia i przedmioty, które pomogą wam w ostatecznej bitwie przeciwko straszliwemu ZŁEMU. Jeśli uda wam się zniszczyć ZŁEGO, to SKARA BRAE będzie mogło powstać z ruin (aż do następnej części gry...).

Jeśli będziesz logicznie myślał, przetrwasz każdą sytuację. Powiedzmy, że przedzierasz się przez lodową pustynię i potężny śnieżny wilk wyskakuje tuż przed ciebie szczerząc podobne do sopli kły. Akurat jesteś magiem, masz pełną torbę czarów do wyboru, lecz zwykle tylko jeden z nich da szczególnie dobre efekty (mała podpowiedź: próba zamrożenia śnieżnego wilka czarem Burza Lodowa (Ice Storm) nie jest najlepszym pomysłem). Nie radzę też podejmować prób zaprzyjaźniania się z tą istotą. No chyba, że w następujący sposób: bierzemy powiedzmy małego fireballa i rzucamy mu krzycząc „aport!"...

Przez całą grę będziesz zmuszony podejmować ważne decyzje co do sposobu wykonania kolejnego zadania. Nie będziesz mógł posuwać się do przodu „robiąc cokolwiek". To znaczy oczywiście możesz. Tylko nie licz, że daleko zajdziesz stosując taktykę „byle do przodu". Będzie popłacać przemyślenie każdego ruchu i długofalowe planowanie.

POCZĄTEK GRY – JAK ZACZĄĆ?

Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest przeczytanie tzw. krótkiej listy dyrektyw (COMMAND SUMARY CARD), która podpowie Ci, w jaki sposób wczytać ZŁODZIEJA PRZEZNACZENIA do Twojego komputera.

Powie ci ona również, w jaki sposób korzystać z ułatwień na dyskietce i jak przenosić postacie z gier: The Bard's Tale I, II, Ultima III i IV oraz Wizardry I, II, III (ta opcja może być niedostępna dla niektórych modeli).

Po wczytaniu gry i wystartowaniu jej pierwszym miejscem, w jakim się znajdziesz, będzie OBÓZ UCHODŹCÓW (REFUGEE CAMP). Tu będziesz tworzył swoje postacie i organizował grupę. Po wybraniu członków swojej grupy udajesz się do lasu (WILDERNESS).

GOTOWA GRUPA GRACZY

W obozie uchodźców znajduje się gotowa grupa – postacie zwane INTERPLAYERS. Nie są oni doświadczeni w podróży, lecz są wystarczająco dobrzy, aby wypróbować ich zdolności w ZŁODZIEJU PRZEZNACZENIA. Użyj ich, aby sprawdzić, jak działają poszczególne opcje, jakie możliwości mają zawody i rasy, jak to jest, gdy jest się nagle zaatakowanym i jak wygląda teren, po którym będziesz się poruszał. Mówiąc krótko – jest to mięso armatnie. Gdy będziesz gotowy, możesz stworzyć własne postacie.

TWORZENIE POSTACI

Kluczem do sukcesu jest takie stworzenie postaci, aby mogła wykorzystać w pełni swoje możliwości. Użyj poniższego algorytmu do tworzenia postaci:

1. Wybierz płeć.
2. Wybierz rasę.
3. Na następnej planszy zobaczysz cechy swojej przyszłej postaci. Zasada jest prosta – im wyższe, tym postać lepsza. Jeśli nie odpowiadają Ci wylosowane cechy, wciśnij klawisz [Esc] i wróć do planszy z rasami – spróbuj jeszcze raz. Nie należy się śpieszyć; masz przed sobą niemal wieczność, więc nawet kilkunastokrotne naciśnięcie [Esc] nie powinno zniechęcać gracza, jeśli tylko zaowocuje to jakąś superkorzystną kombinacją parametrów. Lepiej wszak pomęczyć się trochę na początku niż po godzinie czy dwóch gry tworzyć nową postać.
4. Jeśli odpowiadają Ci jej cechy, wybierz klasę (profesję).
5. Nadaj imię swej postaci, a wtedy jej dane zostaną zapisane na Twoim dysku.
6. Aby użyć daną postać, musisz ją włączyć do swojej grupy komendą ADD A MEMBER.

PŁEĆ – możesz wybrać między płcią męską i żeńską (ale odkrycie – czyż nie?). Płeć postaci nie ma wpływu na jej poczynania w trakcie gry oraz parametry, lecz jedynie na to, jak będzie przedstawiana na ekranie.

RASY

LUDZIE (humans): ich siła i pomysłowość czyni ich najlepszymi w sztuce przetrwania. Nigdy nie brak im agresji, potrafią zadbać o siebie w każdej sytuacji. Początkujący gracz – jeśli chce, by jego nowa postać pożyła choć do pierwszej „zgrywki" – powinien stworzyć ją raczej jako człowieka. Co prawda człowiek nigdy nie będzie np. NAPRAWDĘ dobrym złodziejem (no chyba, że trafi się nam jakaś superkorzystna konfiguracja parametrów), ale ta rasa ma stosunkowo wyrównane wszystkie zdolności i umiejętności, co czyni ich po trochu dobrymi we wszystkim, co czynią. Lecz rzadko kiedy spotyka się naprawdę wybitnych przedstawicieli jakiejś profesji należących do tej rasy.

ELFY (elves): elfy są wyższe, szybsze, szlachetniejsze i zręczniejsze niż ludzie. Chociaż są od nich słabsze fizycznie, nadrabiają to większym talentem do magii i strategii. Doskonale strzelają z łuków, mają bystry wzrok, a lasy są ich drugim domem. Wojownik elf jest groźny z uwagi na swą niezwykłą i niedostępną dla innych ras zręczność we władaniu wszelaką bronią. Elf-mag szybciej niż ktokolwiek inny uczy się nowych czarów i szybciej pnie się po magicznych „szczeblach kariery". Jako złodziej elf sprawuje się całkiem nieźle, lecz w głębi duszy gardzi tym zajęciem, zatem nigdy nie osiągnie w tym fachu biegłości równej np. gnomowi czy hobbitowi. Elfy są za to urodzonymi poetami i bardami. Ich talent w tworzeniu pieśni i grze na rozmaitych instrumentach nie ma sobie równego. Elf brzydzi się kłamstwem i intrygami, nie lubi skrytobójstwa i ucieczek przed wrogiem.

KRASNOLUDY (dwarves): niskie, krępe, dobrze zbudowane, krasnoludy są zadziwiająco silne i wytrzymałe. Nie są, niestety, specjalnie bystre, ale nie można powiedzieć, by były głupie czy tępe. Po prostu brak im polotu. Trudno je zabić w walce wręcz, zaś ich zdolności w operowaniu toporami bojowymi są wręcz legendarne ("operowanie" to niezłe słowo, nie oddające jednak tego, co potrafi zrobić z wrogiem jedno chlaśnięcie takiego narzędzia jak krasnoludzki topór). Krasnoludy lubią dobrze zjeść i wypić, zaś ich zdolności dyplomatyczne ograniczają się do słów „ustąpisz lub zginiesz". Brzydzą się skrytobójstwem i atakiem zza pleców, zatem nie licz, że krasnolud będzie np. dobrym złodziejem. Magia nie jest u nich w cenie, choć szanują tych, którzy nią władają. Lecz dla prawdziwego krasnoluda dobry topór czy młot bojowy znaczy więcej niż najwspanialsza magiczna różdżka. Za to chętnie używają magicznych przedmiotów, jeśli tylko w jakiś sposób zwiększy to ich zdolności bojowe. Powszechnie znana jest ich słabość do złota i drogich kamieni. Nie dawaj krasnoludowi swej sakiewki na przechowanie! Łatwo też wpadają w gniew, a wtedy w powietrzu zaczyna rozchodzić się woń krwi... Jako mieszkańcy podziemi specjalizują się w wydobywaniu minerałów i tworzeniu z nich broni i zbroi, które nie mają sobie równych wśród oręża. Nawet elfy, nie darzące krasnoludów zbytnią sympatią (zresztą z wzajemnością), z chęcią używają krasnoludzkich kolczug i hełmów.

(c.d.n.)

CASQET

Listy

WASZYM ZDANIEM

Na początek mała „dyskusja na temat dyskusji". Obiecuję, że nie rozrośnie się do kilkunastu stron ;).

Gdzieście dorwali tego gostka o ksywce TiNNER/DxP? Wpuściliście go na łamy naszego pisemka chyba po to, żeby utonąć niebawem w tonach listów z polemiką. Osobnik ten pisze, iż siejecie „komercyjną propagandę". ACS kupuję regularnie od 1996 roku i jakoś nie zauważyłem, żebyście cały czas pisali, że wszystko w porządeczku, Amiga the best itp. Według mnie oddajecie mniej więcej faktyczny stan naszych Amig. Dzięki — „oddajecie mniej więcej faktyczny stan" to jeden z największych komplementów, jaki może spotkać ACS. Tak: zamieściliśmy art Tinnera właśnie po to, by wywołać dyskusję. I doskonale się to udało.

Po przeczytaniu artka „Niech Amiga Żyje", a następnie jego kontynuacji w kolejnym numerze ACS, pełny byłem najgorszych uczuć. Amiga Computer Studio z tego co wiem, jest pismem wydawanym przez Amigowców i dla Amigowców, nie rozumiem więc, dlaczego porusza się w nim tematy mogące zniechęcić potencjalnego czytelnika do tak miłego komputera, jakim niewątpliwie jest Amiga. Jaka jest sytuacja Amigi na polskim rynku, każdy widzi (a jeśli nie widzi, to chyba jest ślepy). Po co więc poruszać tak drażliwe tematy? Chyba nie zależy wam na tym, aby liczba Amigowców, a co za tym idzie także i liczba czytelników spadła? Uważam, że należałoby ten dział definitywnie zamknąć i zwiększyć dział dotyczący sceny :). Rzeczywiście, lektura publicystyki w ACS 1 i 2/99 może sprawiać wrażenie, że naszym zdaniem (a właściwie zdaniem autorów tych artykułów) wszystko jest do kitu. Jednak jest to jedna strona medalu i pełny obraz dyskusji uzyskuje się czytając ACS 3 i 4/99, gdzie znalazła się polemika. Cóż, nie mogliśmy zamieścić odzewu, nie publikując wcześniej tekstu, na który ten odzew ma być. Teraz, obserwując całą dyskusję, jestem pewny, że zamieszczenie artykułu Tinnera było dobrym posunięciem. Wprowadziło świeży wiaterek do światka amigowego, wymiotło kurz z kilku kątów, zmusiło wiele osób do zastanowienia się, dlaczego mają Amigi zamiast np. pecetów. I z odzewu na artykuł widać, że po dokonaniu takiego „rachunku sumienia" Amigowcy jeszcze bardziej umocnili się na swoich stanowiskach — zarówno ci, którzy przyznawali Tinnerowi częściowo rację, jak i odsądzający go od czci i wiary. Przy tym nie dostałem ANI JEDNEGO listu, w którym czytelnik pisałby, że pod wpływem tekstu Tinnera sprzedaje Amigę. Jeśli są takie osoby, proszę o kontakt, bo może nie mam pełnego obrazu.

Dlaczego poruszamy drażliwe tematy? Bo prasa od tego m.in. jest. ACS stara się pisać prawdę, bo tego spodziewają się po nas czytelnicy. Pisanie, że nie jest najlepiej, może ograniczyć liczbę czytelników ACS, ale to nie nasza wina, że najlepiej nie jest. Zniekształcanie faktów w trosce o własną skórę jest dla mnie nie do przyjęcia. Mały przykładzik do przemyślenia: przez dziesiątki lat komuniści starali się utrzymywać naród w niewiedzy, rzucając sloganami, że „jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej". Dyskusje o tym, że „nie jest dobrze" były tłumione w zarodku — po co poruszać drażliwe tematy? Media podawały „jedynie słuszne" informacje wygenerowane przez oddział propagandy. A kiedy ludzie mieli już tego dosyć i wyszli na ulice, komuniści nie zawahali się do nich strzelać. Czy to, że robili to wszystko, by utrzymać się przy korytku, w jakikolwiek sposób ich usprawiedliwia?

Teraz z innej beczki. Rzecz dotyczy raportu z party Satellite '99. Satellite pisze się przez dwa L. OK, podczas pisania raportu z Satellite 99 będziemy o tym pamiętać. Zaś za niefortunny błąd w raporcie z Satellite 98 przepraszamy.

PYTANIA

Gdzie mógłbym kupić przystawkę FMV do CD32? Chłopie, tego już od wieków nie można nigdzie dostać. Możesz dać ogłoszenie do KONTAKTU, że poszukujesz FMV, może to coś da...

Czy złącze FMV w CD32 może być wykorzystywane do innych celów? Tak: podłącza się do nich różne przystawki zbliżające CD32 do A1200 (możliwość instalacji twardego dysku, pamięci, standardowe porty amigowe, koprocesor, a nawet procesor 030).

Jakiej szybkości czytnik ma CD32? Podwójnej prędkości (300 KB/s).

Czy CD32 + Promodule + modem wystarczy, by podłączyć się do Internetu? Tak, pod warunkiem, że w Promodule znajdzie się dysk twardy i nieco Fast RAMu.

Czy mając kontroler SCSI można jednocześnie korzystać ze standardowego AT-BUSa? Czy sterowniki się nie gryzą — przecież śp. Commodore nazwała sterownik IDE — scsi.device! Oczywiście, że można korzystać z obu kontrolerów naraz. Owszem: znajdujący się w ROMie sterownik scsi.device rzeczywiście paradoksalnie służy do obsługi interfejsu IDE. Sterowniki kontrolerów SCSI nazywają się inaczej (np. interfejsem podłączanym do kart Blizzard IV opiekuje się 1230scsi.device) - dlatego nie ma konfliktu nazw.

Mam A1200, dysk twardy oraz czytnik Aztech x8. Podłączyłem czytnik, zainstalowałem filesystem do obsługi CD, ale system informuje o błędzie. Podczas startu mojej Amigi pojawia się komunikat: Unable to open CD0:; Device 'scsi.device'; Unit 4. Zakładam, że wykonałeś już wszechstronny test drogi sygnału: czy zasilanie zasila, czy wtyczki są podociskane, czy taśma sygnałowa nie jest podłączona odwrotnie, czy nie ma żyły wodnej itp. Czasem człowiek się wścieka, a powód jest tak banalny... Ale w Twoim przypadku na 90% chodzi o ten „Unit 4". Jest to numer urządzenia i prawdopodobnie jest błędny. Jeśli korzystasz ze standardowego kontrolera IDE w A1200, twardziela masz ustawionego ma Master, a czytnik na Slave, to numer tego ostatniego wynosi 1 (HDD ma numer 0). Z poziomu Workbencha wejdź do Sys:devs/dosdrivers i znajdź plik CD0. Wyświetl jego ikonę opcją Information z menu — jeśli w polu na tooltype'y widzisz linię UNIT=4, zmień numerek na 1. Jeśli nic tam nie ma, będziesz musiał wgrać zawartość dosdrivera CD0 do dowolnego edytora tekstu i tam zmienić unit na 1. Jeżeli Twój Aztech x8 nie jest czytnikiem SCSI, powinieneś także zmienić sterownik na np. atapi.device (najlepiej podczas ponownej instalacji oprogramowania do obsługi czytnika). Po zapisaniu zmian i resecie komputera czytnik powinien współpracować. Kurtyna, oklaski.

Mam ok. 4500 zł i chcę kupić Amigę. Chciałbym w przyszłości zająć się profesjonalnie muzyką oraz programowaniem. Co lepiej kupić: A1200 czy A4000? Co kupić, by konfiguracja starczyła na jakieś 2-3 lata? Poważna sprawa. Lepsza byłaby A4000, ale to droższe rozwiązanie, poza tym czterotysiączkę można kupić tylko z drugiej ręki (za ok. 2000 zł). Jeśli chciałbyś oprzeć swoją konfigurację na A1200, powinieneś kupić ją w obudowie tower (całość za 1000 zł) i dokupić płytę rozszerzeń ze slotami Zorro II. Jeśli chodzi o procesor, to na PowerPC nie ma jeszcze żadnego programu do tworzenia/obróbki muzyki (nie licząc playerów mp3), więc karta z PPC nie jest w Twoim przypadku niezbędna — wystarczy zwykła Motorolka 060 (mogą być kłopoty z nabyciem karty z 060 do A4000). Jeśli zaś interesuje Cię PowerPC, A4000 jest zdecydowanie lepszym wyjściem (karty z szybszymi procesorami), choć także droższym. Oczywiście w obu przypadkach niezbędny jest dysk twardy, 32 MB RAM i czytnik CD. Skoro chcesz profesjonalnie zajmować się muzyką, powinieneś pomyśleć o karcie muzycznej — Delfina będzie w sam raz. Warto także pomyśleć o karcie graficznej (zakładając, że nie decydujesz się na PowerPC, masz do wyboru Cybervision 3D i Picasso IV).

Taki konfig powinien Ci starczyć na długo. W razie potrzeby/chęci/przypływu gotówki możesz wymienić kartę z 060 na PPC 60xe + 060.

W jakim języku programowania napisano grę Ishar? W jakim programie zrobiono do niego muzykę i grafikę? Przepytałem wszystkich w redakcji i nikt nie ma zielonego pojęcia — sorry.

W jakim języku pisze się dzisiaj gry i programy? Biorąc pod uwagę cały światek informatyczny, najpopularniejszy jest język C/C++.

Jakiego programu można użyć do przeglądu kodu źródłowego gier? Jeśli autor gry dołączył do pakietu jej kod źródłowy, można go przejrzeć dowolnym edytorem tekstu.

Czy do Amigi można podłączać cyfrowe aparaty fotograficzne? W sumie podłączyć to by się dało, tylko że oprogramowanie do wyciągania danych (zdjęć) z aparatu na twardziel jest napisane dla PC/Maca... chociaż niedawno widziałem na Aminecie programik do obsługi wspomnianych aparatów - aha, istnieje także odpowiedni plugin do ArtEffecta.

Czy można dostać w Polsce PCMCIA Memory Cards w wersjach 4 MB, ewentualnie 2 MB? Tak — w sklepach ze sprzętem do notebooków. Ale nie warto — strasznie drogie.

Czy do CD32 ProModule można wmontować kartę graficzną i czytnik CD? Jeśli chodzi o kartę graficzną, to nie. Natomiast czytnik CD od biedy dałoby się zamontować (w końcu w ProModule jest kontroler IDE), ale po co? Masz już jeden w CD32.

Czy do Promodule można zainstalować lepszy procesor? Znów — nie.

Czy gra The Settlers ruszy na CD32? Jeśli CD32 jest z przystawką np. Promodule i stacją dysków (lub dyskiem twardym) — nie widzę przeszkód.

W ACS 1/98 na stronach 28 i 29, w tekście Promotory, przyciski zamykające okno, przesuwające je na dalszy plan itp. wyglądają podobnie do tych z Windows 95. Czy mógłbym wiedzieć, jaka „łatka" dokonuje tak niecnej zmiany WB? Program nazywa się Visual Prefs.

Czy można przysyłać ogłoszenia do Interface ze starymi kuponami? Nie — obowiązuje najnowszy.

Czy ACS mogłoby ukazywać się także z dyskietką? Jeśli nie, dlaczego? ACS ukazywał się kiedyś z coverdyskiem, ale zrezygnowaliśmy z tego na rzecz płyty CD. Dlaczego? Jest o niebo pojemniejsza.

Czy w A600 można wymienić procesor 68000 na 68040? Nie — najszybszym procesorem, jaki gości na kartach turbo do A600, jest 030.

Rafał Belke

Nowy „prezydent" Amigi

W wyniku spotkania przedstawicieli Amiga International oraz Amiga Inc., którego celem było ustalenie technicznych, strategicznych i marketingowych planów dotyczących Amigi, powołano nową strukturę pod nazwą Amiga, na czele której stanął wiceprezes Gateway, Jim Collas. Nowy prezes zapewnił, iż grzechem byłoby pozwolić umrzeć takiemu komputerowi, jakim jest Amiga. Firma planuje udostępnić Amigę nowej generacji szerokiej rzeszy użytkowników jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia. Oprócz komputerów o dużych możliwościach (i zapewne adekwatnej cenie) zostanie zaprojektowany tani komputer domowy, który będzie spełniać takie zadanie, jak A500 w latach osiemdziesiątych i na początku obecnej dekady. Jeff Schindler (odpowiedzialny za strategię produktową Amigi) stwierdził, iż użytkownicy, którzy potrafili tak znakomicie wykorzystać system nie rozwijany od ośmiu lat, zasługują na nowy system, który godny będzie ich talentów. Wkrótce na czele centrum rozwoju oprogramowania dla Amigi stanie Dr. Allan Havemose, który pokieruje pracami nad stworzeniem rewolucyjnego systemu operacyjnego opartego na rdzeniu opracowanym przez firmę QNX Software Systems Ltd. Jednocześnie Petro Tyschtschenko nadal będzie pełnił sprawowaną dotąd funkcję.

Co wyniknie z owych zapowiedzi? Po latach rozczarowań pojawił się promyk nadziei na rozwój, ale z pewnością należy zachować nieco sceptycyzmu. Poczekajmy do wakacji, gdyż wówczas mają pojawić się konkretne wiadomości dotyczące Amigi NG. (AF)

Pierwsza demonstracja systemu 3.5

5. marca w siedzibie Amiga Inc. odbyła się pierwsza demonstracja systemu 3.5. Na razie podziwiajcie screeny, a dalsze informacje (które wciąż napływają), znajdziecie na podstronie poświęconej nowemu OS. (AF)

http://www.amiga.de/amigaos35/

ImageFX PowerStation

Oto nie lada gratka dla grafików posiadających karty z procesorami PowerPC. Nova Design na targach Amiga '99 (które odbyły się w dniach 12-14 marca w St. Louis) zaprezentowała pakiet modułów przeznaczonych dla znakomitego programu ImageFX, a wykorzystujących (jako koprocesor) PowerPC! Pakiet nosi nazwę PowerStation vol.1. Zawarte w nim moduły przyspieszają działanie niektórych efektów nawet dziesięciokrotnie w stosunku do 060, przez co wykonywane są niemal w czasie rzeczywistym. Pakiet.współpracuje z wersjami ImageFX od 3.2 wzwyż. Pierwsza jego część zawiera następujące efekty: bubble (do tworzenia różnokolorowych baniek), fire (jeden z najbardziej popularnych efektów, umożliwiający generowanie różnego rodzaju płomieni: od płomyczka świeczki, poprzez płomienie palnika gazowego do pożaru), clouds (generuje wielowarstwowe, fraktalowe chmury, potrafi także stworzyć realistyczną mgłę lub dym, a i to nie wszystkie możliwości tego efektu), liquid (pozwala na zniekształcanie obrazu, jak gdyby znajdował się on na powierzchni wody) oraz rewelacyjny FXForge, oparty na formułach zastosowanych w pakiecie Filter Factory dla Adobe Photoshop. FXForge korzysta z matematycznych formuł do generowania różnorodnych efektów – manipulowanie kolorami, oświetleniem czy różnego rodzaju zakłóceniami wprowadzanymi do pierwotnego obrazu, których liczba jest praktycznie nieskończona. Co bardzo ucieszy zwolenników ImageFX, FXForge jest w pełni kompatybilny z tysiącami efektów stworzonych dla Photoshopa, dostępnych na sieci. Pakiet wyceniono na 99.95 USD (choć posiadacze wersji 3.x mogą dokonać zamówienia bezpośrednio w firmie Nova Design i zapłacą wówczas o około 20 dolarów mniej).

Przeciwnicy powerów z pewnością stracą jeden argument przeciwko kartom z tymi procesorami, natomiast szczęśliwi ich posiadacze – znakomity pakiet graficzny wykorzystujący moc drzemiącą we wnętrzach ich komputerów. (AF)

Nova Design, Inc.,
1910 Byrd Avenue, Suite 204,
Richmond, VA 23230
USA

TVPaint 3.59 za darmo!

Ten graficzny program firmy NewTek przeznaczony jest dla posiadaczy kart graficznych. Program wyróżnia się między innymi możliwością pracy na trzech warstwach, różnorodnymi narzędziami malarskimi (ołówek, kreda, pióro, kredka, airbrush i cutout brush), rozbudowanymi możliwościami przetwarzania grafiki (ponad 2400 kombinacji), ciekawymi efektami (typu blur, smear, bump mapy, noise, perspektywa, grain czy chroma key). TVPaint umożliwia także wewnętrzny multitasking (poprzez zastosowanie własnego języka skryptów). Minimalne wymagania sprzętowe programu to: procesor 030, koprocesor matematyczny, 16 MB RAM, karta graficzna (zgodna z CyberGFX), OS.3.0. Zalecane jest posiadanie procesora 040, Zorro III oraz systemu 3.1.

TVPaint jest do ściągnięcia całkiem za darmo ze strony jego wydawcy. Przedtem jednak należy wypełnić krótką ankietę (dotyczącą głównie używanych programów wydanych przez NewTek oraz planów zakupowych). Firma obiecuje, iż uzyskanych w ten sposób danych nie udostępni żadnemu innemu podmiotowi. Pozostaje wierzyć tym zapewnieniom i zaopatrzyć się w kopię TVPainta. Uwaga! Warto się pospieszyć, gdyż program będzie dostępny za darmo jedynie przez krótki czas. (AF)

http://www.newtek.com/support/register/tvpaint/tvpaint.html

Nie będzie Photogenicsa NG

Będzie za to Photogenics 4.0. Autor, Paul Nolan, zrezygnował z wcześniejszej koncepcji. Ominął wersję 3.0 i skoncentrował się na napisaniu niemal od nowa wersji 4.0. Czemu nie NG? Ponieważ skrót NG oznaczać miał zaimplementowanie w programie nowego interface'u, a większość osób myliła skrót z wyrażeniem Next Generation. Poza tym autorowi nie pasowało zastosowanie dwóch przyrostków w przypadku powstania kolejnych wersji Photogenicsa (np. Photogenics NG 2.0). (AF)

CGX 4.1

Ukazała się łatka podnosząca numer systemu CyberGrapX do 4.1. Update zawiera nową bibliotekę cgx3drave.lib. Nowa wersja systemu oferuje support dla kart graficznych DraCoAltais oraz BVisionPPC. Aby dokonać aktualizacji systemu, należy dysponować płytą zawierającą CyberGrapX 4.0. (AF)

http://www.vgr.com/v4/

CyberGraphX for the AMIGA & DraCo Systems

„Fazowe" update'y

Firma Phase 5 udostępniła kolejne wersje oprogramowania dla kart PowerPC. W poprawnym działaniu powerów pomóc mogą także nowe wersje bibliotek dla procesorów 040 i 060. Flashe i biblioteki dostępne są na serwerze Phase 5. (AF)



ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5/ppc/FlashUpdates
ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5/ppc/

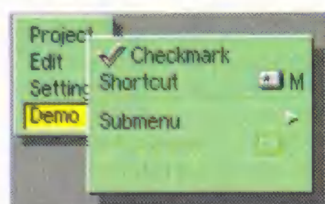
Warp3D v.2

Pojawiła się nowa wersja pakietu wspomagającego operacje 3D, która obsługuje także układy Permedia 2 zainstalowane w kartach CVPPC i BVision! Dokonano w nim także niewielkich zmian, dzięki którym Warp3D powinien współpracować z CGX4 (z kolei CGX4.1 podobno kłóci się z nową wersją Warp3D). (AF)

ftp://ftp.haage-partner.com/3DWorld/Warp3D/Update

Kolejna wersja MagicMenu

Ten znany program służący poprawie wyglądu menu Workbencha doczekał się kolejnej wersji noszącej numer 2.25. Autor dodał w niej między innymi cienie w true color (zamiast występujących poprzednio ditherowanych). Jeżeli ktoś używa programu w wersji 1.xx, powinien dokonać aktualizacji, gdyż MM 2.x jest kompatybilny z większością programów (w tym z FinalWriterem), poza tym ulepszono wygląd menu (opcjonalny tryb multicolor, cienie, definiowana paleta kolo-



rów, poprawiona imitacja trzeciego wymiaru w czterech kolorach) oraz poprawiono współpracę z kartami graficznymi. Update dostępny jest na stronie programu. (AF)

http://www.cattaneo.de/magicmenu/download.uk.html

YAM 2.0 p7

W poprzednim numerze mogliście przeczytać, jakie zmiany zawiera YAM w wersji 2.06, dziś dowiecie się, co nowego w kolejnej wersji tego programu pocztowego. Przede wszystkim autor poprawił kilka występujących wcześniej błędów (kilka to mało powiedziane, sam autor wymienia ich 36!), dodał nowe lokalizacje, dodatkowe zestawy ikonek oraz przykładowe skrypty. Uwaga! Wersja 2.07 jest także wersją beta. Autor zaleca utworzenie backupu poprzednio stosowanej wersji, gdyż YAM 2.07 stosuje nieco inny format zapisu konfiguracji. (AF)

http://www.yam.ch/preview/YAM20P7.lha

Przeprowadzka Aminetu

Niewyczerpane źródło tanich (lub wręcz darmowych) programów na Amigę, Aminet, przenosi się ze Stanów do Niemiec. Jak mówi Urban Miller, kłopoty, jakie ostatnio występowały na głównym serwerze Aminetu, wymusiły ową przeprowadzkę. Po uporaniu się z kłopotami, wuarchive będzie jednym z mirrorów głównego site'a. (AF)

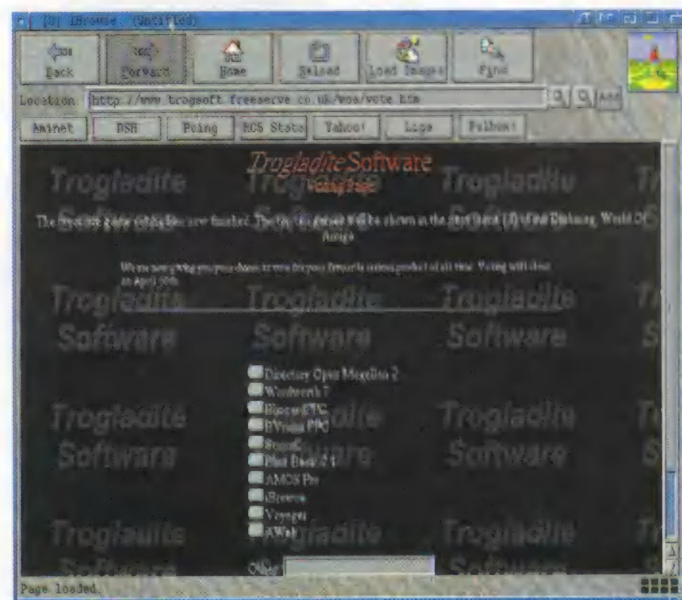
WarpGate

Powstała strona w całości poświęcona informacjom i nowościom dotyczącym produktów z rodziny WarpX (WarpOS, Warp3D). (AF)

http://www.snafu.de/~ramboy/HTML/warp.html

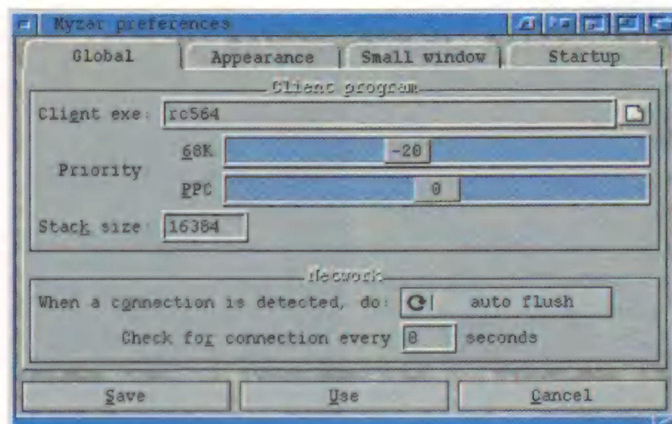
Sezon na ankiety

Kolejną ankietę zorganizował magazyn dyskowy World of Amiga. Po wyborach najlepszej gry (wyniki będą znane już wkrótce) odbywa się obecnie głosowanie na najlepszy „poważny" amigowy produkt (zarówno program jak i osprzęt). Jeżeli macie swoje zdanie w tej kwestii i chcecie się nim podzielić, odwiedźcie stronę WOA. (AF)



Myzar

Niniejszy artykuł skierowany jest do osób biorących udział w łamaniu kodu RC5 oraz do tych, którzy zamierzają przystąpić do tego „bezsensownego" projektu. Tekst dotyczyć będzie Myzara – nakładki na klienta RC5.



O RC5

Idea projektu była już przybliżona na łamach Amiga Computer Studio, więc nie będę się rozwodził nad tym, kto łamie, co łamie i dlaczego. Odpowiedzi na powyższe pytania znajdziecie w artykule Hiresa w ACS 2/98. Ograniczę się jedynie do przytoczenia powodów, dla których warto używać owej nakładki.

SKROMNY KLIENT

Sam klient oferuje niewiele – po odpaleniu otwiera okienko, w którym ukazują się komunikaty związane z procesem łamania kluczy, z czego najważniejszymi są: liczba bloków przeliczonych, liczba bloków ściągniętych i gotowych do przeliczenia oraz stopień przeliczenia obecnie łamanego bloku (w procentach). To właściwie wszystko, gdyż klient nie pozwala na zakończenie procesu liczenia (wciśnięcie gadżetu zamykania okna nic nie daje – okno co prawda znika, lecz program dalej łamie klucze i gdy przeliczy kolejne 2% bloku, otworzy okienko, by nas o tym poinformować). Kolejną niedogodnością jest sposób komunikowania się z serwerem (ściąganie i wysyłanie przeliczonych danych). Następuje to przy uruchomieniu klienta z odpowiednim switchem (z Shella lub za pomocą skryptu). Stworzenie skryptów do ściągania i wysyłania bloków nie nastręcza problemów, ale istnieje jeszcze jeden negatywny aspekt komunikacji klienta z serwerem – po wysłaniu bloków (flush) klient zawiesza się (przynajmniej w wersji, jaką ja mam), a czasami zawiesza cały system (nie muszę pisać, jak jest to deprymujące podczas surfowania po sieci). Cóż więc zrobić? Zainstalować Myzara!

NAKŁADKA - TO JUŻ COŚ

Zainstalować to dużo powiedziane. Wystarczy rozpakować archiwum do dowolnego katalogu, skonfigurować klienta (jeżeli zachodzi taka potrzeba) oraz samego Myzara. Ważne, aby pamiętać o wymaganiach: system 3.0 lub wyższy (choć autor nie wyklucza, iż pod systemem 2.04 program też będzie działał), MUI w wersji 3.8+, zamontowane urządzenie PIPE:, klient w wersji co najmniej 2.7021.405 (przy pracy z wersjami starszymi Myzar nie udostępni swych wszystkich opcji).

Cóż takiego oferuje nam nakładka? Po pierwsze, możliwość kontroli nad procesem liczenia bloków. W każdej chwili możemy zakończyć pracę klienta, który w tym momencie zapisuje informację o postępie w liczeniu aktualnego bloku. Po drugie, z łatwością możemy kontaktować się z serwerem, gdyż ściągnięcie bloków, wysłanie danych lub dokonanie aktualizacji (wysłanie bloków przeliczonych i ściągnięcie odpowiedniej liczby nowych bloków) polega na wybraniu odpowiedniej opcji z pulldown menu. Po trzecie, dokonujemy wyboru trybu pracy klienta (offline, online, buffer only). Kolejne zalety są być może mniej istotne, lecz także warte wspomnienia: możliwość automatycznego transferu bloków (w obie strony) oraz zmiany trybu pracy (na online w razie wykrycia połączenia), możliwość dokonania wyboru okna, jakie otwiera program (klasyczne, jak w przypadku samego klienta, Verbose, lub mniejsze – Small window), zdefiniowanie wyglądu okna (wielkość, występowanie progress indicatora, rodzaj i wielkość czcionki), w tym umieszczenie w oknie interesujących nas informacji (dzięki wyborowi odpowiednich, zdefiniowanych słów kluczowych), takich jak średnia prędkość, liczba bloków do wysłania, liczba bloków w buforze, liczba łącznie przeliczonych bloków czy wersja klienta. Użytkownik może zdefiniować, jak zachowywać się będzie program zaraz po uruchomieniu (rodzaj okna, ikonifikacja, tryb pracy itp). Nie można zapomnieć także o statystykach - program informuje nas, ile dni minęło od pierwszego uruchomienia Myzara, ile bloków 28-bitowych w tym czasie zostało przeliczonych. Podawane są różnorodne statystyki – średnia bloków na dzień, średnia i maksymalna liczba kluczy na sekundę, liczba losowo wygenerowanych bloków (powinna być jak najniższa) oraz kilka innych.

KONFIGURACJA KLIENTA

Nie jest konieczna, jeżeli bloki liczyliśmy już wcześniej, ale warto się jej pokrótce przyjrzeć, gdyż pojawiły się nowe pozycje.

E-mail address – Twój adres poczty elektronicznej. Jeżeli nie masz dostępu do sieci, wpisz adres osoby, która wysyła przeliczone przez Ciebie bloki.

Max blocks – maksymalna liczba bloków przetrzymywana w buforze.

Treshold – liczba bloków, po osiągnięciu której klient (musi być w trybie on-line) dokona aktualizacji.

Preferred block size – wielkość bloków ściąganych z serwera (w bitach). Standardowa wielkość bloków to 28 bitów. Każdy bit więcej to dłuższy czas liczenia bloku. Po co więc ściągać duże bloki? Aby zaoszczędzić na czasie podczas ściągania danych z serwera. Ponieważ liczenie bloków większych niż standardowe nie byłoby opłacalne z punktu widzenia statystyk, bloki te przeliczane są na porcje o wielkości 28-bitowej (blok 30-bitowy to w przeliczeniu cztery bloki standardowej wielkości).

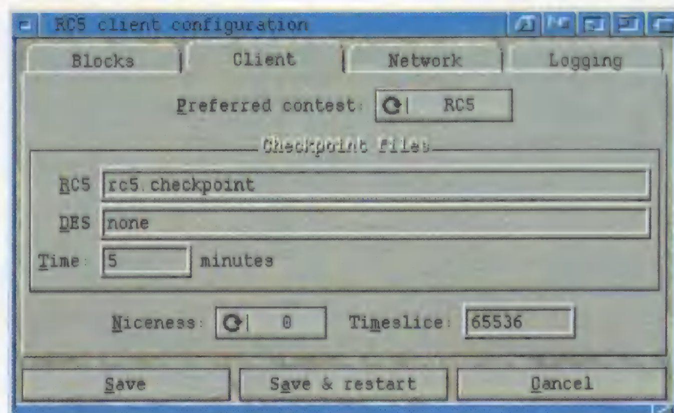
Blocks in RAM – przetrzymywanie bloków w pamięci redukuje pracę dysku, ale niesie ze sobą ryzyko utracenia przeliczonych danych.

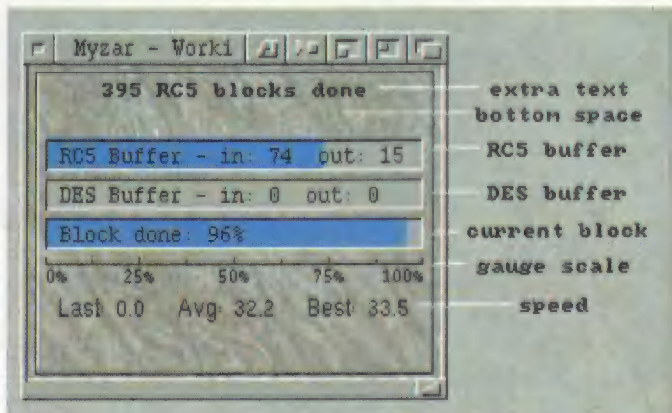
Preferred contest – dokonujemy wyboru, jakiego rodzaju bloki będą przeliczane (RC5 lub DES).

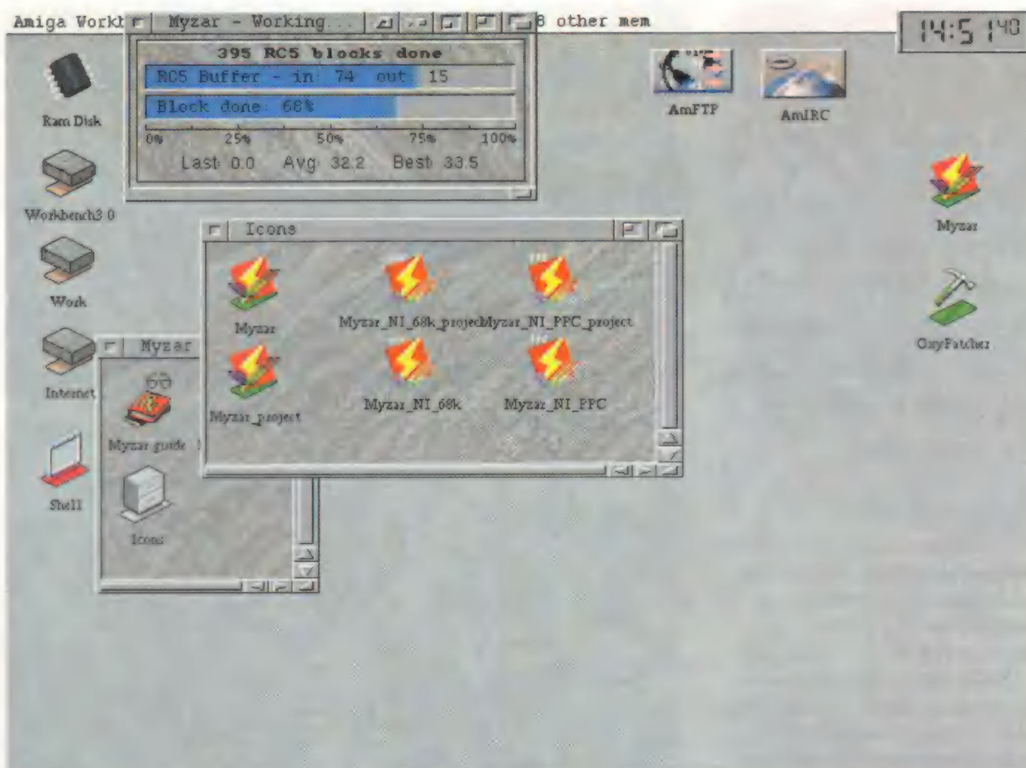
Checkpoint files – nazwy plików, w których przechowywane będą dane o postępach w liczeniu bloków. Korzystanie z owych znaczników jest wysoce wskazane – w razie niepożądanej przerwy w pracy systemu tracimy jedynie niewielką część pracy procesora. Jaką? To zależy od wartości, którą wpiszemy w kolejnym polu:

Time – tu określamy liczbę minut, co jaką program uaktualnia dane dotyczące postępu w liczeniu bloku (zawarte w Checkpoint File). U mnie wartość ta wynosi 5 minut.

Niceness i Timeslice – priorytet







klienta. Ponieważ w założeniu ma on wykorzystywać jedynie całkowicie „nieużywaną" w danym momencie moc procesora, warto pozostawić ustawienia: Niceness 0 oraz Timeslice 65536.

Proxy Keyserver oraz **Proxy Port** – host, przy pomocy dokonujemy wymiany bloków (najlepiej pozostawić bez zmian).

Log File – nazwa pliku, w którym składowane są informacje dotyczące pracy klienta.

Message Length – przydatna opcja, gdy chcemy zdalnie otrzymywać informacje, jak nasza Amiga radzi sobie z łamaniem kluczy. Ustawienie wartości większej od zera spowoduje, że na adres, jaki zdefiniujemy niżej, przesyłane będą linie z logu (liczba linii to wartość, jaką wpisaliśmy).

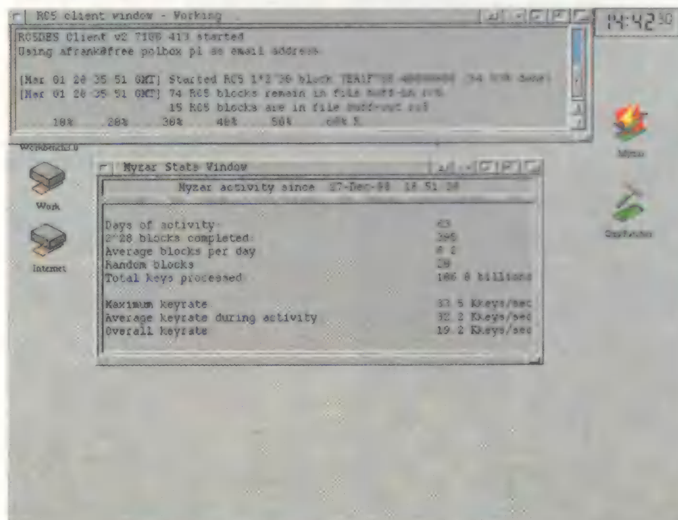
SMTP Server, SMTP Port, Send To Address oraz **From Address** – to dane wykorzystywane przy zdalnym informowaniu o pracy klienta (kto i komu przesyła wiadomość).

Powyższe ustawienia należy nagrać (przycisk Save lub Save/Restart). Gdy skonfigurujemy klienta, pora na ustawienie opcji Myzara.

KONFIGURACJA MYZARA

Konfiguracja samego Myzara nie jest tak ważną czynnością, jak konfigurowanie klienta. Właściwie wystarczy wskazać jedynie plik wykonywalny klienta (Global/Client Exe), aby Myzar mógł poprawnie działać. Ustawienie pozostałych opcji jest całkowicie dobrowolne i rzutuje jedynie na wygląd Myzara. Pokrótce przedstawię znaczenie ważniejszych pozycji w menu konfiguracyjnym.

Client exe – ścieżka dostępu do pliku wykonywalnego klienta.



Priority (68k i PPC) – priorytet programu.

Stack – stos (zostawić bez zmian).

When a connection is detected do – akcja podejmowana przez program w razie wykrycia połączenia (automatyczne ściąganie bloków, wysłanie lub update, a także przełączenie w tryb online).

Check for connection every X seconds – program będzie sprawdzał czy nie nastąpiło połączenie co zdefiniowane X sekund.

Image – ścieżka dostępu do ikony, która będzie użyta w przypadku ikonifikacji programu.

Text lines to buffer – wysokość (w liniach) okna Verbose.

End of block command – komenda AmigaDOS wykonywana za każdym razem, gdy przeliczony zostanie cały blok (u mnie odgrywany jest sampelek).

Speed values format – format wyświetlania prędkości klienta.

Small window – tu definiujemy wygląd bardziej konfigurowalnego, małego okienka. Po lewej stronie umieszczona jest lista elementów, których wygląd możemy modyfikować. Są to:

Extra text – tekst wyświetlany (jeżeli tego sobie życzymy) na samej górze okienka.

RC5 buffer – zawartość bufora RC5. Ma postać paska symbolizującego zapełnienie bufora blokami gotowymi do przeliczenia. Może także zawierać informacje dotyczące liczby bloków policzonych i ściągniętych.

DES buffer – jak wyżej, tyle że tyczy się łamania kluczy DES.

Current block – podobnie jak w przypadku RC5 buffer, mamy do czynienia z progress indicatorem zapełniającym się w miarę postępowania procesu łamania aktualnego bloku. Dodatkowo wyświetlana jest informacja o procencie bloku, jaki został już przeliczony.

Gauge scale – podziałka liniowa, ułatwiająca śledzenie postępów w procesie przeliczania bloku

Speed – text wyświetlany u dołu, dotyczy prędkości łamania kluczy. Możliwe jest zdefiniowanie, jakie miary i statystyki będą w tym miejscu uwidocznione (przy pomocy zdefiniowanych słów kluczowych), np. ostatni blok, średnia oraz maksymalna prędkość, jaką udało nam się uzyskać.

Poniższe opcje dotyczą przedstawionych przed chwilą elementów wyglądu okna (dla każdego z nich oddzielnie). Każdy element można włączyć/wyłączyć i dopasować jego wygląd do swoich potrzeb:

Visible – zaznaczenie tego gadżetu spowoduje umieszczenie danego elementu w małym okienku (i odwrotnie – odznaczenie usunie element z okna).

Text – definiujemy, co będzie zawierał tekst wyświetlany w danym elemencie (opcja ta nie dotyczy elementów gauge scale i current block). Przy ustalaniu zawartości tekstu posługujemy się słowami kluczowymi zdefiniowanymi przez autora (dostępnymi wraz z krótkim opisem pod gadżetem rozwinięcia).

Font – wybór czcionki.

Bottom space – wolna przestrzeń dodawana pod definiowanym elementem wyglądu okienka (wysokość w pikselach).

Ostatnią zakładką w menu konfiguracyjnym jest Startup. Tu definiujemy zachowanie się Myzara po uruchomieniu.

Client default run mode – tryb pracy klienta (offline, czyli generowanie bloków losowych, buffer only, czyli liczenie tylko bloków ściągniętych z serwera, oraz online always – praca wyłącznie w trybie online).

When launched, open – rodzaj okna, jakie Myzar otwiera zaraz po uruchomieniu (Small window lub Verbose, czyli klasyczne okienko otwierane przez samego klienta).

Start iconified – zaznaczenie tego gadżetu spowoduje, iż Myzar po odpaleniu będzie zwijał się do ikony.

Teraz pozostaje tylko zapisać ustawienie i... liczyć bloki. Mam nadzieję, że Myzar spodoba się większości kodołamaczy i być może przekona tych użytkowników Amigi, którzy nie biorą udziału w projekcie, do przyłączenia się do zabawy.

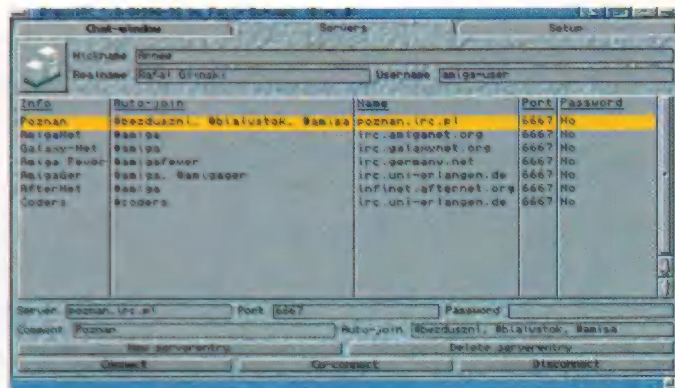
Artur „R2D2" Frankowski

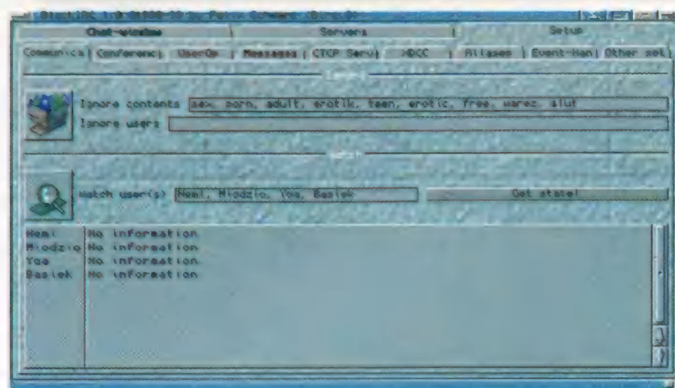
PS. Myzar działa także z klientami powerowymi.

NA COVER CD

BlackIRC

Od chwili pojawienia się pierwszych wersji AmIRCa niepodzielnie królował on na rynku amigowych klientów IRC. Często aktualizowany i bardzo sprawnie rozwijany zostawił daleko za sobą całą konkurencję. Surfując niedawno po Aminecie znalazłem pozycję, która ma szansę go dogonić, a może nawet i wyprzedzić. Mam na myśli BlackIRC autorstwa Felixa Schwarza.





BlackIRC wita nas okienkiem z logo i krótką informacją. W kolejnym oknie dostępne są: Chat window, Servers, Setup. Zacznę od końca

PREFERENCJE

Jest ich całkiem sporo.

Communication – ustawiamy tu ignorowanie wszystkiego, co nas denerwuje (reklamujących się via IRC firm, pojawiających się informacji o np. tematyce erotycznej czy też konkretnych użytkowników) oraz wyszukiwanie i informowanie o pojawieniu się interesujących nas osób.

Conference – bardzo ciekawa opcja, umożliwiająca przeprowadzanie konferencji za pośrednictwem NETu. Autor okazał się tak ambitny, że zawarł nawet możliwość prowadzenia wideokonferencji. Duże brawa za pomysłowość, niestety nie miałem okazji sprawdzić tego w działaniu... Jak zastrzega pan Felix, moduł odpowiedzialny za obsługę dźwięku wciąż jest w fazie konstrukcji.

UserOP – tu określamy funkcje dla przycisków dostępnych w Chat window - zrealizowane jest to analogicznie jak w AmIRC.

Messages – odpowiedzi, które będą automatycznie wysyłane w przypadku zaistnienia na sieci określonych sytuacji. Nie mamy tu jednak zbyt dużego wyboru.

CTCP Server – na dobrą sprawę jest to rozwinięcie opcji opisanej powyżej. Tym razem możemy zdefiniować wszystko, czego dusza zapragnie. Konkretnym komendom CTCP możemy przyporządkować tekst, dźwięk, skrypt ARexxa czy nawet polecenia CLI!

XDCC – zewnętrzny moduł odpowiedzialny za przesyłanie danych. Możemy tu tworzyć sloty, a do każdego z nich listę plików. Autor tłumaczy, że to tak jak ze slotami ZORRO – do jednego można włożyć jedną kartę, a później do tej karty wiele rozszerzeń...

Aliases – tworzenie najzwyklejszych skrótów (np /j zamiast /join).

Event-Handler – kolejna opcja ułatwiająca (albo raczej uatrakcyjniająca) nam ircowanie. Np. jeśli pojawi się na kanale „nieobojętna" nam osoba, program może powitać ją, dać jej OPa (status ze specjalnymi uprawnieniami) bądź też... kicka (wywalić z kanału :). Tutaj też ustawiamy tzw. „podświetlenia".

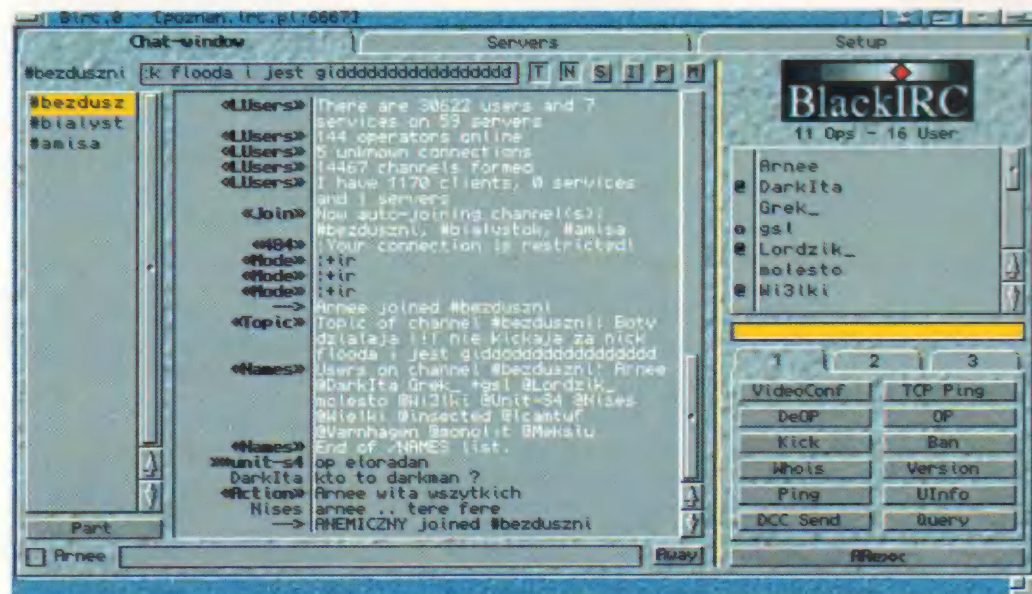
Other Settings - opcje, których nie dało się „upchnąć" gdzie indziej – pomijanie MOTD, zabezpieczenie przed floodami, ścieżka dostępu do pliku z logami, ustawienia MUI...

SERVERS

Wygląda to prawie identycznie, jak w AmIRC. Miejsce na nicka, personalia użytkownika, adresy serwerów, automatyczne przyłączanie się do kanału... Deja Vu...

CHAT WINDOW

Podzielone jest na trzy główne części: listę użytkowników obecnych na kanale, zdefiniowane wcześniej przyciski oraz gadżet uaktywniający dostępne skrypty ARexxa. Główne okno dialogowe wygląda dokładnie tak, jak u konkurencji – na razie nic nowego. Nowością jest lista kanałów znajdująca się z lewej strony. Niby nic niezwykłego, ale w BlakIRC wszystkie kanały otwierają się na jednym oknie. Może to się wydawać uciążliwe, ale tak naprawdę dość skutecznie zapobiega bałaganowi i utracie pamięci CHIP.



WYMAGANIA

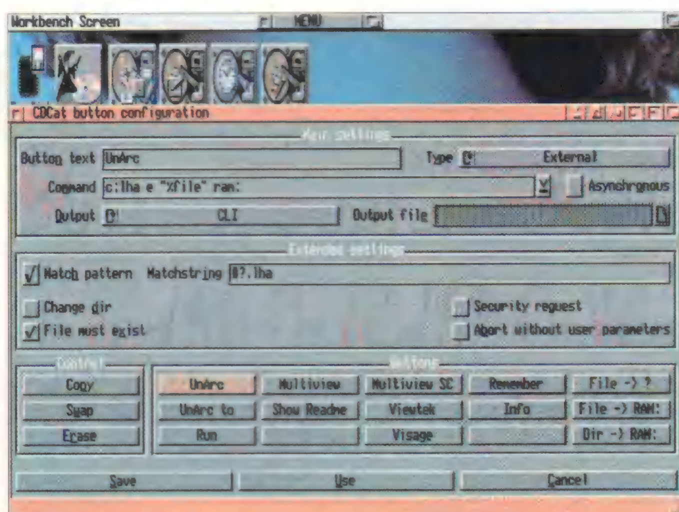
Nie są wygórowane – system 3.x (pod 2.x nie był testowany, ale podobno też działa), MUI 3.x oraz 2 MB pamięci FAST, HDD oczywiście mile widziany :). Program jest rozprowadzany jako shareware, a opłata rejestracyjna wynosi 20 DM lub 13 USD. Jedynym ograniczeniem wersji niezarejestrowanej, jest 45-minutowy limit czasu użytkowania.

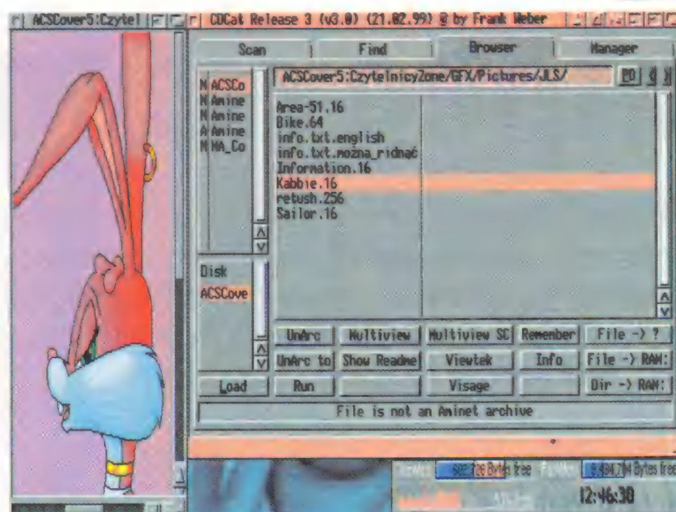
UWAGI

W zasadzie mam ich niewiele. Brakuje mi rozwijania nazwy nicka za pomocą tabulacji (chyba wiadomo, skąd takie przyzwyczajenie). Poza tym autor informuje, że w Other Settings znajduje się opcja odpowiadająca za sposób sortowania nicków... Hmmm... Jakoś jej tam nie znalazłem...

Reasumując: uważam, że program jest dobry i na pewno godny uwagi. A jeżeli będzie się rozwijał w takim tempie, to wróżę mu świetlaną przyszłość...

Rafał „Arnee" Gliński





CDCat 3.0

Jakiś czas temu, gdy moja kolekcja CD-ROMów zaczęła przybierać pokaźne rozmiary, znalezienie potrzebnego programu w krótkim czasie stało się nie lada problemem.

Niejednokrotnie bywało tak, że szukałem potrzebnego zbioru w Internecie lub u znajomych nie wiedząc, że znajduje się np. na którymś ACS coverCD. Znalazłem kilka programów do katalogowania zawartości krążków (MegaSearch, AFind, EasyFind czy rodzimy Szperacz), ale żaden z nich nie spełniał w 100% moich oczekiwań.

Postanowiłem więc sam napisać kombajn do tworzenia bazy danych na podstawie posiadanych plików (w tym zbiorów na CD-ROM). Gdy program był gotowy gdzieś w około 55%, na Aminecie pojawił się użytek o podejrzanej nazwie CDCat. Od razu go ściągnąłem.

Mój niepokój okazał się uzasadniony: aplikacja służy do tworzenia bazy danych na podstawie przeszukiwania wskazanych urządzeń (np: CD0:) lub katalogów. Jest także opcja specjalna dla CD-ROMów Aminetu – wtedy program pobiera odpowiedni plik z płyty i tworzy bazę na jego podstawie, co trwa ok. 3-5 sekund. Niestety, w wersji demo jest ograniczenie tej opcji. Przy skanowaniu istnieje możliwość filtrowania plików z końcówką .info, ponadto program wykonuje tę operację bardzo szybko.

Następnym modułem programu jest wyszukiwarka. Tu zaznacza się odpowiednie zbiory do przeszukania. Ponoć 85% kodu przeszukiwarki jest napisane w asemblerze, jest też moduł do szukania skompilowany pod karty z procesorem PowerPC działające w standardzie PowerUP. W poszukiwanych słowach można stosować standardowe amigowe jokery typu ?#.

Algorytm szukania jest dość szybki: na moim procesorze zawartość ACS cover 5 przeszukał w 3,75 s, znajdując przy tym 23 zbiory lub katalogi z podaną nazwą. Istnieje także możliwość znajdowania samych katalogów.

Trzecim blokiem jest Browser. Tu można przeglądać zawartość posiadanych zbiorów klikając na zdefiniowanej bazie danych i odpowiedniej ścieżce dostępu. Do zdefiniowania autor dał nam piętnaście przycisków. Aby coś tu zmienić, trzeba zarejestrować program. Można np. rozpakować archiwum (oczywiście, żeby rozpakować coś z jakiejś płytki CD, trzeba ją umieścić w czytniku), obejrzeć obrazek, uruchomić program itp.

Ostatnim blokiem opisywanego programu jest Manager. Tu można dokonywać zmian w poszczególnych bazach danych. Dodatkowo program umożliwia pakowanie dowolnym kompresorem z serii XPK.

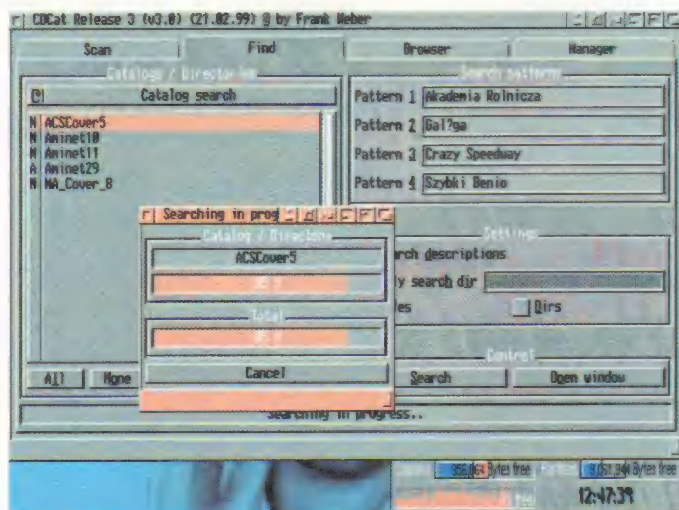
Do aplikacji jest dołączony program o nazwie DArc Converter. Służy on do dopasowania plików baz danych stworzonych przez DArc do formatu używanego przez CDCat.

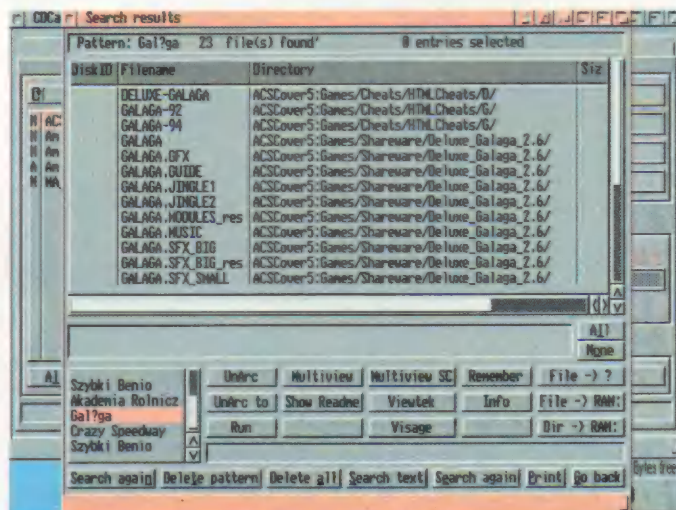
Teraz przyszedł czas na kubeł zimnej wody na głowę: rejestracja programu kosztuje 40 DM lub 25 USD – toż to majątek! Przydałaby się jakaś zniżka 75% dla sąsiadów zza miedzy :). Autor podał dwie stawki: jedną w informacjach o programie (30 DM – 20 USD), a drugą w RegiTool i dokumentacji (40 DM – 25 USD), pewnie pozostawił wolność wyboru :). Wersja demo ma dużo utrudnień (możliwość tworzenia tylko 5 baz i po jednym napędzie lub katalogu w bazie), co skutecznie skłania do rejestracji.

Autorem programu jest Frank Weber z Niemiec. Kontakt email:
fweber@amigaworld.com
Strona WWW Programu:
http://www.amigaworld.com/support/cdcat

Nixodus/Fordon
(Nicholas Piotrowski)

PS. Po zbadaniu możliwości tego programu postanowiłem swój projekt zawiesić na czas nieokreślony (jak to dobrze, że przez ostatni tydzień nic nie robiłem, tak jak zamierzałem :)). Chyba już nigdy nic poważnego nie napiszę ;).





MpegVideo a Amiga w

W końcu zaczynają pojawiać się playery do MpegVideo wykorzystujące procesory PowerPC! Cóż – spróbujmy przyjrzeć się, co mają do zaoferowania użytkownikowi nieposiadającemu karty graficznej (notabene, która już dawno powinna stać się standardem).

AMP V0.50B

Program rozwija się bardzo dynamicznie – co kilka dni pojawiają się nowe wersje na stronie autora:

www.amidog.com/amp

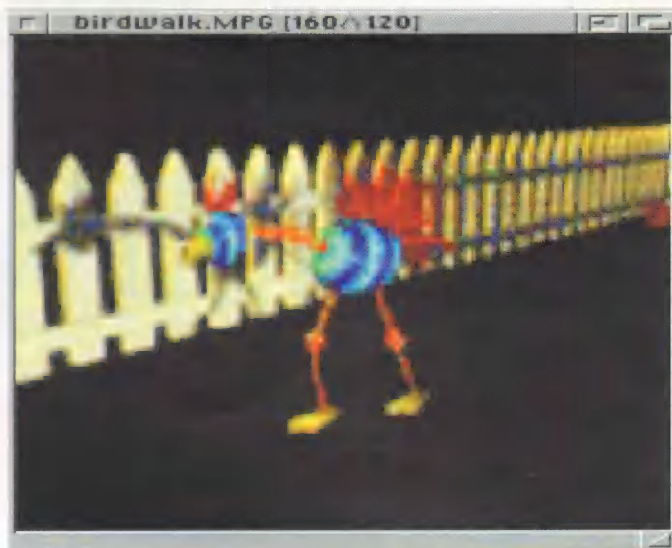
Mimo, że numer wersji to dopiero 0.50, program ma całkiem sporo do zaoferowania. Ma GUI (bardzo proste, ale zawsze) i jest stabilny. Dekoduje pliki standardu MPEG 1 i 2, chwilowo jeszcze bez dźwięku. Widać, że ewoluuje w stronę wykorzystania kart graficznych i pełnej zgodności z systemem. Docelowo ma obsługiwać formaty: AVI, QT, ANIM, FLI, FLC.

Jego czysto agowe korzenie dają się we znaki posiadaczom monitorów SVGA – na razie AMP uparcie próbuje używać ekranów PAL/NTSC. Występuje też mały bug (wspomniany w dokumentacji – brawo za odwagę i samokrytycyzm), który powoduje, że ustawienia nie zawsze są zapisywane mimo kliknięcia na SAVE. Ponadto menu dot. preferowanych trybów graficznych jest cokolwiek skomplikowane/niezrozumiałe, więc zamiast „walczyć" z nim oraz z opcją zapisu prościej jest użyć jakiegoś „promotora" (np. ModePro) lub pogrzebać w pliku konfiguracyjnym dowolnym edytorem tekstu.

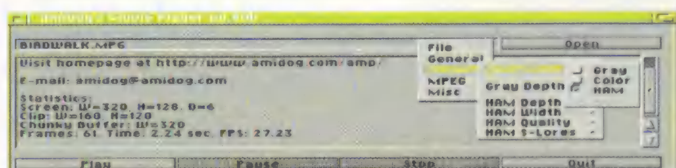
Dla początkujących/niewtajemniczonych: „promowanie" polega na zastępowaniu jednego trybu graficznego innym; operacja taka jest konieczna, jeśli jakiś program potrafi używać tylko trybów PAL/NTSC (99% starszych gier i trochę starszych użytków), których NIE DA się wyświetlić na monitorach SVGA. Działanie można opisać jako „programowy scandoubler".

Co ponadto możemy kontrolować? Szybkość odtwarzania: 5-30 FPS, maksymalna lub odczytana z pliku MPEG. Typ ekranu: 256 kolorów z ditheringiem, HAM6/HAM8 lub odcienie szarości (16, 64, 256). Możemy też określić jakość koloru (normalna, wysoka) oraz rodzaj wyświetlanej statystyki (brak, zwykła, szczegółowa).

Zapewne interesuje Was szybkość działania. Jest spora – polecam analizę tabelki.







RIPLEY V0.4

Jest to jak na razie komenda CLI, więc trudno nazwać program „przyjaznym dla użytkownika". Niemniej dobrze nadaje się aby wzbogacić Dopusa czy ToolManagera o nowy przycisk. Ripley występuje w osobnych wersjach dla procesorów 020, 040, 060 oraz PPC. Do poprawnego działania potrzebuje dodatkowo: guigfx.library, render.library oraz asyncIO.library.

Od razu rzuca się w oczy ukierunkowanie na wykorzystanie kart graficznych. Otóż animację oglądamy w skalowanym okienku, co skutecznie „zamula" układy AGA. Podobnie jak w przypadku AMPa, obsługa dźwięku jest na razie w fazie planów. Niektóre parametry możemy zmieniać podczas odtwarzania (szybkość, licznik FPS, rozmiar okienka itp.) korzystając z klawiatury. Ciekawą cechą programu jest możliwość zgrywania poszczególnych klatek animacji jako obrazka w formacie PPM lub YUV.

Oto kilka ważniejszych komend programu:

GREY – wyświetlanie w odcieniach szarości

SNAP – dopasowuje rozmiar okienka do rozmiaru animacji

FRAMERATE – ustawiamy szybkość odtwarzania w klatkach/s

IGNOREFPS – wyświetlanie z największą możliwą szybkością

CUSTOMSCREEN – otwiera własny ekran publiczny

SCRWIDTH – rozmiar ekranu w poziomie (piksele)

OSIĄGI PLAYERÓW MPEG

1. Animacja MPEG 160x128 pikseli bez dźwięku

	AMP	Ripley	Mpeg2WOS	IsisPPC
HAM8	24	2	–	–
HAM6	34	2,7	–	–
256 color	35	7	37	16
256 grey	38	8	–	–

2. Animacja MPEG 384x240 pikseli bez dźwięku

	AMP	Ripley	Mpeg2WOS	IsisPPC
HAM8	4	0,5	–	–
HAM6	9	0,7	–	–
256 color	11	1,5	10	3,5
256 grey	11	2	–	–

Szybkości podane są w klatkach na sekundę. Konfig: PPC 603e 200 MHz + 040 25 MHz.

wersji PPC + AGA



SCRHEIGHT – rozmiar ekranu w pionie (piksele)

DEPTH – głębokość ekranu, czyli liczba bitów koloru (1..24). Faktyczną liczbę kolorów obliczamy oczywiście podnosząc liczbę 2 do potęgi liczby bitów. Np. 8 bitów koloru to 256 kolorów na ekranie.

HAM – otwiera ekran w trybie HAM, wymaga parametru DEPTH (6 lub 8).

Reszta do rozpracowania we własnym zakresie lub przy wydatnej pomocy słownika angielsko-polskiego :)).

W działaniu Ripley jest stabilny, chociaż nie potrafił pokazać niektórych MPEGów, z którymi AMP radził sobie bez żadnych problemów. Niestety, jak na razie program jest strasznie powolny na AGA. Autorzy zapowiadają poprawienie szybkości – miejmy nadzieję, że spełnią swoje „groźby" ;-)). W razie problemów – animację można zobaczyć np. tak:

```
ripley.elf nazwapliku snap grey ignoretps taskpri 15 customscreen 320 200 8
```

MPEG2DECODEWOS

Dla odmiany coś dla miłośników systemu WarpUP. Program jako jedyny z całej stawki potrafi obsłużyć dźwięk (AHI), ale podobnie jak Ripley działa w środowisku CLI i miewa problemy z niektórymi MPEGami. Za to potrafi wyświetlać animacje zarówno w okienku (przynajmniej teoretycznie – opcja nie działała na AGA), jak i na własnym ekranie. Niestety, okienko nie jest skalowalne :((.

Oczywiście posiadacze kart graficznych będą mogli wykorzystać ich możliwości: program obsługuje standardy P96/CGX. Niestety w obecnej wersji nie można używać trybów HAM oraz GREY. Nie podoba mi się również dokumentacja (właściwie jej brak!!) i opis parametrów wywołania (cokolwiek niezrozumiały dla przeciętnego użytkownika).

Warto wspomnieć o możliwości zapisu poszczególnych klatek jako obrazków w formatach: YUV, SIF, TGA oraz PPM. Przyjrzyjmy się ważniejszym opcjom:

-b ‹plik› – ścieżka do pliku MPEG

-h – podwojenie wielkości pikseli (pozwala oglądać małe animacje na ekranach o dużej rozdzielczości)

-j – wyświetlanie licznika klatek/s

-mn – ustawiamy pożądany typ ekranu podając jego ModelD (ModelD ekranu można sprawdzić np. za pomocą programu Scout)

-on – sposób wyświetlania animacji (-o4 oznacza AmigaOS)

-pn – liczba klatek do pominięcia (frameskip)

-s – dekodowanie dźwięku wraz z obrazem

-w – wyświetlanie animacji w okienku

Aby coś zobaczyć, można wydać np. takie zlecenie:

```
mpeg2decodeWOS -o4 -f -m00000008 -j -s -b nazwapliku
```

Gdzie 00000008 to tryb DBLPAL lores 320x256.

POST FACTUM, CZYLI TYTUŁEM KOMENTARZA

Jeszcze raz chcę zaznaczyć, że moje wywody dotyczą komputerów z PowerPC I BEZ karty graficznej! Z powodu pewnych niedogodności (powiedzmy) technicznych nie mogłem sprawdzić, jak zachowuje się Mpeg-Video korzystające z CGX/P96. Można by się spierać, który ze sposobów wyświetlania jest lepszy – skalowane okienko czy własny ekran. Oba rozwiązania mają wady i zalety. Użycie ekranu powoduje szybsze odgrywanie animacji, ale... tylko kiedy jej rozmiar jest stosunkowo niewielki. Co zrobić, aby „zmniejszyć" odgrywanego MPEGa? Jeśli mamy skalowane okienko, wystarczy jeden ruch myszką i odtwarzanie przyspiesza. W przypadku użycia ekranu nie da się nic zrobić – ani AMP, ani Mpeg2decodeWOS nie potrafią skalować „w dół", chociaż ten ostatni potrafi „w górę".

Drugą sprawą jest obsługa dźwięku - ma ją tylko player dla WOS i dostarczany przez Phase5 IsisPPC. Niestety w obu przypadkach efekt jest raczej opłakany – bez ustawienia sporej wartości frameskip animacja i dźwięk krztuszą się i dławią niemiłosiernie.

Na koniec należałoby wybrać jakiegoś lidera – nie, nie, nie odważę się tego zrobić! Musicie sami znaleźć sobie faworyta – po prostu uważam, że żaden z przedstawionych programów nie ma wszystkich cech, których można by oczekiwać. Na szczęście ptaszki ćwierkają, że już niedługo sytuacja ma się diametralnie zmienić :))!

Bartosz (Bażant) Sokołowski
bazant@fanthom.math.put.poznan.pl

PowerView

Powoli coś zaczyna dziać się w temacie przeglądarek JPEGów dla posiadaczy zestawu PPC + AGA. Niestety, mimo mojego szacunku dla ludzi tworzących oprogramowanie na procesory PPC muszę stwierdzić, że PV niespecjalnie mi się podoba.

Po pierwsze, generalnie jest wolniejszy niż... Visage na 040 25 MHz! W praktyce wygląda to tak, że małą przewagę PV widać dopiero przy obrazkach większych niż 500x500 pikseli lub zapisanych jako tzw. progressive JPEG (analogicznie do progressive GIF – podczas odczytu ukazuje się co n-ta linia obrazka i w miarę doczytywania grafika nabiera szczegółów). Po drugie, „uwielbiam" komunikaty o błędach w postaci „Errorcode x", gdzie x jest cyfrą z przedziału (0..9). Zupełnie jak na Macu – pojawia się błąd i tylko autor programu ma prawo wiedzieć dlaczego – paranoja. Po trzecie (czwarte, piąte, szóste...), występują problemy z dużymi obrazkami – prawdopodobnie chodzi o brak Chip RAM – duże piwo za rozszyfrowanie znaczenia błędu „Errorcode 5" ;-)). Na domiar złego obrazki trzeba wybierać pojedynczo (nie ma możliwości wyboru kilku plików jednocześnie ani z poziomu WB, ani CLI), a program ładować od nowa za każdym razem – sama radość. Próbowałem ujarzmić PV korzystając z SHELLa, ale IDENTYCZNE wywołania raz działały, raz nie :(.

Uff, starczy (chociaż jeszcze parę rzeczy można by skrytykować), podsumowanie może być tylko jedno – (będzie eufemistyczne :)) – do osiągnięcia poziomu Visage'a jeszcze dłuuuuga droga. PV należy traktować jako swego rodzaju ciekawostkę przyrodniczą. Dla zainteresowanych (?!?) tabelka osiągów.

BBS

POWERVIEW VS VISAGE

Obrazek JPEG 545x768 pikseli

	Visage (68K)	PowerView (PPC)
zwykły format	7	10
progressive	23	13

Czas wyświetlania podany w jest sekundach. Ekran: Multiscan Productivity (640x480), 256 kolorów. Konfig: PPC 603e 200 MHz + 040 25 MHz. Program Visage NIE KORZYSTA z PowerPC.

Callback

Internet to całkiem przyjemna i pożyteczna sprawa. Jest źródłem wiedzy i rozrywki. Sieć to otwarte okno na świat, miejsce spotkań przyjaciół. Surfowanie ma wiele zalet, ma jednakowoż i kilka wad, z czego jedną zasadniczą – najczęściej trzeba za pobyt na sieci zapłacić.

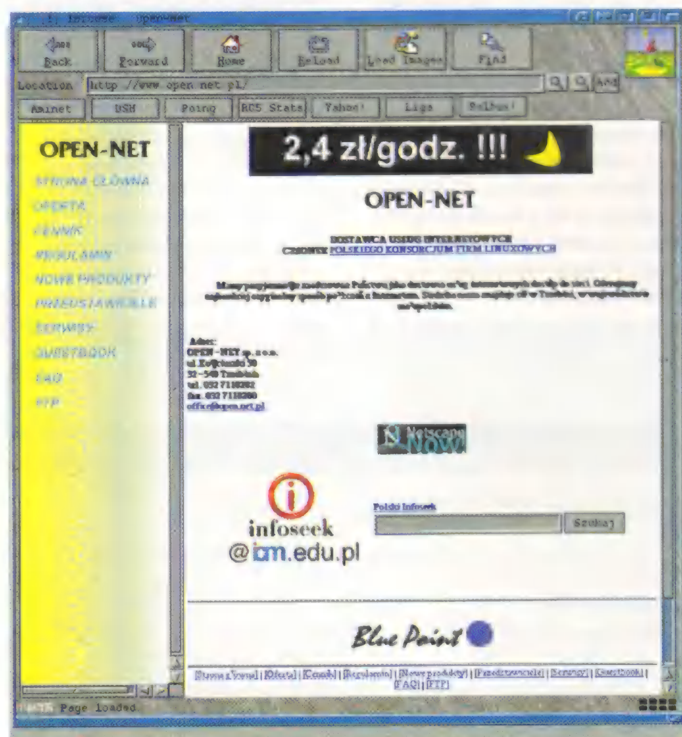
Nie ma problemu, kiedy dostęp do sieci jest darmowy (dla nas, bo ktoś musi zań zapłacić), na przykład w szkole lub pracy. Gdy przyjdzie połączyć się ze światem przez własny modem, każda minuta pobytu na łączach kosztuje nas (lub naszych rodziców :) całkiem konkretne pieniążki. Pół biedy, gdy korzystamy z sieci naprawdę okazjonalnie (do wymiany poczty i uzyskiwania konkretnych informacji). Osoby spędzające w cyberprzestrzeni godziny przeklinają kolejne podwyżki cen impulsów (a także samego abonamentu, co ma miejsce w tym miesiącu). Kolejny wysoki rachunek, kolejne ograniczenia w korzystaniu z sieci. Czy musi tak być? Niekoniecznie. Istnieje kilka alternatywnych metod przyłączenia swego komputera do Internetu (o jednej z nich pisaliśmy ACS 2/99). Innym sposobem na obejście stawek ustalanych przez TPSA jest skorzystanie z nowej na rynku polskim usługi o nazwie CallBack.

CO TO JEST CALLBACK?

Usługa o tej nazwie pozwala wykorzystać Twój modem do żeglowania po sieci podczas, gdy Twój licznik impulsów odpoczywa. No, może trochę przesadziłem. W każdym razie szanowna telekomunikacja nie zaciera rączek po każdej nabitej przez Ciebie jednostce. Czas pobytu na sieci jest monitorowany przez firmę, która udostępnia ową usługę. Dlaczego tak się dzieje? Aby uzyskać tańszy dostęp do Internetu wykorzystujesz inny numer dostępowy (zamiast popularnego 202122). Po uzyskaniu połączenia z modemem należącym do firmy świadczącej usługę callback następuje logowanie i identyfikacja, po czym połączenie zostaje zerwane. Po chwili modem providera oddzwania pod Twój numer i zasoby sieci stają przed Tobą otworem. Nadal więc surfujesz dzięki modemowi i swojej linii telefonicznej, ale nie płacisz tepsie za połączenie, ponieważ Ty nigdzie nie dzwonisz – to do Ciebie dzwonią!

Za czas spędzony na grzebaniu w zakamarkach sieci rozliczasz się ze „swoją" firmą świadczącą callback. Aby takie kombinacje były warte świeczki, opłaty za połączenie muszą być niższe niż w przypadku normalnego połączenia. I rzeczywiście są. O ile – to już zależy od providera. Poniżej przedstawię ofertę kilku (konkretnie trzech) firm świadczących usługi callback w Polsce, o których działalności wiadomo mi w momencie pisania tego tekstu.





MULTINET

Firma Multinet oferuje połączenia zwrotne w następujących regionach: Gdańsk, Świnoujście, Szczecin, Bydgoszcz, Poznań, Kalisz, Ostrów Wielkopolski oraz Włocławek (choć tutaj z przyczyn technicznych do odwołania zlikwidowano oddzwaniane konta dostępowe). W ofercie użyto pojęcia region, a nie miasto, więc prawdopodobnie również osoby mieszkające w pobliżu wyżej wymienionych miast zostaną obsłużone przez firmę. Warto podkreślić, iż lista regionów, w których działa już Multinet, systematycznie się wydłuża.

Na uwagę zasługuje system rozliczania się z firmą za wydzwonione impulsy. Opłat dokonujemy z góry wykupując jedną z kart Callback-Multinet. Na karcie zawarte są nasze dane: login i hasło. Po połączeniu się z modemem firmy podajemy ów login i hasło, a także numer widniejący na zakupionej karcie. Jeżeli chcemy, możemy zastrzec, pod jaki numer telefonu oddzwoni modem po wpisaniu naszego hasła i loginu (jest to zabezpieczenie, które chroni użytkownika przed zużyciem jego karty przez osoby niepowołane). Każda minuta spędzona na łączach obniża stan naszego konta. Po jego wyczerpaniu połączenie zostaje zerwane i trzeba nabyć nową kartę. Do wyboru są karty: 10, 20, 50 i 100-godzinne, a także 30-dniowe (tu z karty można korzystać przez 30 dni non-stop). Oczywiście ceny są także zróżnicowane. Choć Multinet oferuje odrębne cenniki dla poszczególnych regionów, to w momencie pisania artykułu ceny kształtowały się tak samo: 39 PLN brutto za kartę 10-godzinną (wychodzi 19,5 grosza na impuls), 66 PLN brutto za 20 godzin (16,5 grosza za impuls), 290 PLN za 100 godzin (14,5 grosza za impuls), 350 PLN za 30 dni (w ekstremalnym przypadku przy korzystaniu z sieci 24 godziny na dobę przez 30 dni, cena za jeden impuls wynosi 2 grosze z hakiem!). Multinet oferuje połączenia z szybkością 56000 bps, w każdej chwili można sprawdzić stan swojego licznika (poprzez stronę WWW).

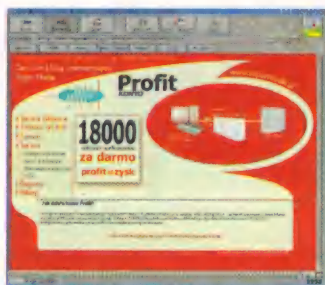
Firma zakłada również pocztowe konto o pojemności 5 MB. Wykupienie karty choćby 20-godzinnej przynosi znaczące oszczędności, nie wspominając o szybkim łączu i koncie pocztowym (które istnieje dopóty, dopóki jego właściciel wykupuje kolejne karty Callback-Multinet). Multinet zapewnia również pomoc techniczną, między innymi podpowiada, jak skonfigurować oprogramowanie sieciowe. Porady udzielone są oddzielnie dla posiadaczy różnych systemów, w tym także Amigi. Odpowiedni skrypt dla Miami napisał niejaki Kamikaze. Dzięki temu helpowi każdy Amigowiec (mieszkający w jednym z wyżej wymienionych regionów) bez problemu może połączyć się z jednym z serwerów Multinetu. Szczegółowe informacje dotyczące poszczególnych centrów (numer telefonu dostępowego, punkty sprzedaży kart) znajdziecie na stronie firmy:

http://www.callback.multinet.pl

OPEN-NET

Z kolei ta firma świadczy usługę połączenia zwrotnego na terenie regionu katowickiego (oferta dotyczy abonentów ze strefy numeracyjnej 032). Firma umożliwia założenie jednego z trzech rodzajów kont dostępowych:

- **Podstawowe Plus** – abonament miesięczny 12,20 PLN (brutto), opłata za GODZINĘ połączenia 4,40 PLN (także brutto).
- **Rozszerzone Open-Night** – abonament 24,40 PLN, godzina surfowania w dzień (12.00-22.00) kosztuje 4,40 PLN,





w nocy (22.00-12.00) – tylko 2,90 PLN.

• **Rozszerzone Open-Night-OEM** – dotyczy tylko osób, które zakupiły sprzęt komputerowy u jednego z przedstawicieli firmy. Miesięczny abonament nie kosztuje nic, a surfowanie – analogicznie jak w przypadku konta Open-Night. Okres, w jakim zwolnieni jesteśmy z opłat abonamentowych, zależy od rodzaju sprzętu zakupionego w firmie. Wszystkie wymienione powyżej ceny są brutto (zawierają 22% podatek VAT).

Rozliczanie się z Open-Net wygląda odmiennie niż w przypadku Multinetu. Tu co miesiąc otrzymujemy rachunek do zapłacenia. Przy zakładaniu konta podpisywana jest umowa, z postanowieniami której radzę się szczegółowo zapoznać (okazuje się, że użytkownik wnosi jednorazową opłatę przy zakładaniu konta, w niektórych przypadkach firma pobiera kaucję itp.). Mimo nie aż tak korzystnych stawek, jakie oferuje Multinet (wyższe opłaty za połączenia oraz abonament) korzystanie z tego callbacku przynosi także wymierne oszczędności. Poza tym firma organizuje promocje (przykładowo w zeszłym roku przez 3 kolejne dni dostęp do Internetu był CAŁKOWICIE darmowy, z czego użytkownicy chętnie korzystali. Rekordzista spędził na łączach ponad 10 godzin bez przerwy). Więcej informacji znajdziecie na stronie Open-Netu:

http://www.open.net.pl/

SUPER MEDIA

Warszawskie Centrum Usług Internetowych Super Media także wprowadziło do swojej oferty połączenie zwrotne, co zapewne ucieszy mieszkańców stolicy. Firma oferuje trzy rodzaje kont oddzwanianych: Profit, ProfitN oraz ProfitISDN.

Największą popularnością cieszy się konto Profit. Jest to typowe konto oddzwaniane. Jednorazowa opłata instalacyjna wynosi 60 PLN brutto. Jeżeli użytkownik decyduje się wnosić opłaty miesięczne, ceny kształtują się następująco: abonament miesięczny – 63,40 PLN (abonament obejmuje bezpłatne korzystanie z sieci przez 5 godzin miesięcznie). Opłaty za połączenie (powyżej owych 5 godzin) zależą od pory dnia i tygodnia. Koszt jednego trzyminutowego impulsu w ciągu dnia – 23 grosze, w noce i weekendy – tylko 21 groszy (noc: od godziny 24.00 do 8.00, weekend: od godziny 24.00 w piątek do godziny 8.00 w poniedziałek). Istnieje możliwość wniesienia opłat z góry (zarówno abonamentowych – za pół roku lub rok, jak i za połączenia zwrotne – za 600 lub 1200 impulsów). Opłaty wnoszone z góry są niższe (jednak niewiele).

Konto ProfitN dotyczy tylko klientów (aktualnych oraz przyszłych) firmy telekomunikacyjnej Netia. Czym różni się konto ProfitN od podstawowego konta Profit? Opłata instalacyjna jest taka sama, podobnie jak cena miesięcznego abonamentu (takie same upusty przy zapłacie z góry). Różnica kryje się w bezpłatnych impulsach zawartych w abonamencie – przez pierwsze 30 dni obowiązywania umowy klient ma do wykorzystania aż 200 darmowych impulsów, w kolejnych miesiącach abonament obejmuje 100 jednostek, czyli podobnie jak w przypadku Profit – 5 godzin. Opłaty za impulsy pozostają niezmienione.

Konto ProfitISDN wykorzystuje szybkie i stabilne łącza ISDN (prędkość transmisji 64 lub 128 KB/s). Aby korzystać z tego konta, trzeba dysponować odpowiednim modemem oraz zainstalowanym łączem ISDN. Opłata instalacyjna wynosi 97,60 PLN. Miesięczny abonament kosztuje użytkownika 86,60 PLN i zawiera 100 impulsów nie wliczanych do billingu. Po wykorzystaniu tej puli każda następna jednostka kosztuje odpowiednio 21 i 23 grosze w nocy/weekendy i w dzień. Wszystkie wyżej wymienione ceny są brutto.

Oferta Super Media nie jest tak atrakcyjna finansowo, jak poprzednich firm, ale z pewnością zainteresuje osoby spędzające na sieci dużo czasu. Z moich obliczeń wynika, że konto Profit zainteresuje osoby przebywające na sieci powyżej 50 godzin miesięcznie (surfowanie według nocnej/weekendowej taryfy przyniesie oszczędność po wydzwonieniu 1034 impulsów, w tym punkcie rachunek wystawiony przez firmę Super Media oraz TPSA będzie równy; każde kolejne 3 minuty są już faktycznie tańsze niż w przypadku korzystania z usług tepsy. (mała uwaga – w obliczeniach pominąłem abonament płacony monopoliście, który możemy wliczyć w koszt rozmów telefonicznych).

Szczegółowe informacje dotyczące oferty firmy Super Media na stronie:

http://www.supermedia.pl/site

WARTO CZY NIE WARTO?

Z całą pewnością można – programy amigowe dogadają się z modemami providerów (na stronie Multinetu znajduje się skrypt konfigurujący Miami, z callbackiem powinien poradzić sobie także pakiet Genesis). Możliwości są, a co z chęciami? Decyzja – korzystać z callback czy nie – zależy od tego, ile czasu spędzasz na łączach. Przy okazjonalnym korzystaniu z sieci chyba nie warto zawracać sobie głowy umowami, dodatkowymi rachunkami itp. Jednak gdy opłata za telefon wynikająca z wykorzystania modemu do komunikacji ze światem stanowi całkiem pokaźną kwotę, warto rozejrzeć się za korzystniejszą ofertą. Kilkanaście lub kilkadziesiąt złotych miesięcznie zaoszczędzonych w ten sposób na pewno się przyda (ewentualnie za taką samą kwotę można dłużej posiedzieć na necie). Wiązanie się umowami (szczególnie przewidującymi wysoki abonament) jest ryzykowne, więc decyzja powinna być przemyślana i poprzedzona dalszym „wywiadem" (dotyczącym świadczonej usługi, firmy dość często wprowadzają zmiany do swej oferty, warto wykorzystać wszelkie przywileje typu darmowe konto).

W chwili obecnej nie ma bezpośredniej konkurencji między firmami świadczącymi usługi połączeń zwrotnych, więc właściwie jedynym kryterium wyboru pozostaje zasięg działania danego providera, ale prawdopodobną rzeczą jest zmiana tego stanu już niedługo. Mam nadzieję, iż tak się stanie. Tańszego surfowania po sieci życzy wszystkim sieciowcom-amigowcom

Artur „R2D2" Frankowski

Swatch Internet Time

Firmę Swatch kojarzyłem z doskonałymi czasomierzami. Nie przypuszczałem, że Swatch podejmie się wprowadzenia nowego formatu czasu! Niebawem mój amigowy zegarek nie będzie wskazywał, tak jak teraz, godziny 18:52, lecz @786...

Ta śmieszna „małpka", jakże popularna w Internecie, to symbol „beatu", jednostki swatchowego czasu. Jeden beat to równowartość 1 min. i 26,4 s. Doba to 1000 beatów, co sprawia, że zegary wybijają południe o godzinie @500 i że zwykle spożywam kolację około @800.

NO TAK, ALE NA CO TO KOMU?

Jak można wywnioskować z tytułu artka, czas Swatcha to czas internetowy i właśnie w Sieci ma on znaleźć zastosowanie. Dlaczego? Wytłumaczę to na prostym przykładzie. Czy Sandra z USA i Tomek z Polski pogawędzą ze sobą na IRC, gdy znajdą się w Internecie o godzinie 21:00 własnego, lokalnego czasu? Skądże! Tymczasem zegarki w systemie ITime Swatcha mają wyświetlać tę samą godzinę w każdym miejscu na świecie, u każdego użytkownika.

Punktem wyjścia jest południk przechodzący przez szwajcarską miejscowość Biel, siedzibę Swatcha (doprawdy, ekipa tej firmy ma wyobraźnię!). Północ w Biel to godzina @000. Aby więc swatchowy zegarek podał nam czas w beatach, musi znać nasze położenie względem Biel.

SWATCH INTERNET TIME I AMIGA

I tu jak znalazł sprawdzą się systemowe Locale Amigi! W końcu nie bez przyczyny ustawiamy w preferencjach naszą strefę czasową. Według niej program może obliczyć czas w Biel i podać go w postaci „beatowej". Przykładowy kod źródłowy znalazł się na Aminecie w archiwum ITimeCalc.lha. Istnieje także gotowy zegarek wskazujący czas Swatcha – bITime.lha. Oba archiwa rezydują w katalogu util/time.

W codziennym życiu Swatch Internet Time na pewno się nie przyjmie, chociażby ze względu na swoją niedokładność wobec czasu uniwersalnego. Ale nie taka jest przecież idea tego formatu.

Pojawiła się pierwsza jaskółka, zwiastująca spożytkowanie standardu Swatcha w sieci – YAM 2.07 pozwala na wyświetlanie czasu właśnie w beatach. Kto następny?

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net

Myszy i joye

W dziale Sprzęt zwykle możecie znaleźć test modemu, drukarki, obudowy tower czy też karty turbo. Już dawno na łamach ACS nie ukazał się artykuł opisujący podstawowe narzędzie komputerowca – myszkę – oraz niezbędny atrybut każdego gracza – joystick.

JOYSTICK TEŻ CZŁOWIEK

Jeszcze kilka lat temu taka sytuacja byłaby nie do pomyślenia. Wszak joye też się psują, a ze względu na swój charakter nawet częściej niż inne peryferia (choć zależy to głównie od temperamentu gracza :). Ale czasy się zmieniły: gier wychodzi mniej, więc nie gramy już tyle, co kiedyś. I charakter gier uległ zmianie – więcej jest strategii, strzelanin typu FPP czy rolplejów. Stosunkowo dużo mniej ukazuje się zręcznościówek, w których joye odgrywały pierwszoplanowe znaczenie (przynajmniej na Ami, bo na klonie wiele osób nie wie, co to joystick). Znacznie więcej gier obsługiwanych jest klawiszami i/lub myszką, przez co popyt (a za nim podaż) na joye spada. Gdy jakiś czas temu wybrałem się na giełdę w poszukiwaniu nowego „manipulatora wychyłowego", byłem niemile zaskoczony. Wybór prawie żaden, a ceny też nie najniższe. A tymczasem firma Multi-Styk od lat nieprzerwanie oferuje Amigowcom joysticki i myszki. Nie są to może „nowości wydawnicze", ale jakoś nie mieliśmy ich okazji opisywać wcześniej na łamach ACS. Jeśli więc szukasz myszki lub joya do Ami, a w okolicznych sklepach rozkładają ręce, ten tekst jest właśnie dla Ciebie.

Do testów otrzymaliśmy trzy typy joysticków oraz jedną mysz. Wszystkie opisywane joye należą do tej samej rodziny – QuickJoy. Jest to rodzina znana od wielu lat i zdobyła sobie renomę. Ale przejdźmy do konkretów. Na pierwszy ogień poszedł

PERFORMER DATALUX

Czyli gryzoń. Jest to dwuprzyciskowe urządzenie o rozdzielczości 300 DPI. Mimo iż na codzień używam gryzonia o wyższej rozdzielczości, różnica w pracy była niewielka, a mysz sprawowała się całkiem dobrze. Zaletą urządzenia są przyciski – wciskają się pewnie i w porównaniu z moją starą i nieco wysłużoną już mychą – nie przerywają (ale jest to normalne w przypadku większości nowych myszek). Kabel ma około 1,5 metra i dobrze, że nie więcej (mam mychę o ponaddwumetrowym kablu - strasznie się plącze). Bardzo łatwo wyjmuje się kulka, co nie jest regułą w świecie myszek. W niejednym modelu miałem kłopoty z dostaniem się do środka, aby przeczyścić nieco wnętrze urządzenia.

W zasadzie to wszystko, co da się napisać o testowanym urządzeniu – myszka jaka jest (i do czego służy), każdy widzi. Przez cały czas testowania nie znalazłem żadnego powodu do uznania mychy za niewygodną czy niefunkcjonalną. Dobrze leży w ręku (jest nieco wyższa od popularnych myszek z przełącznikiem Amiga-Atari), nie zacina się, wskaźnik porusza się płynnie, więc mysz spełnia wszystkie swoje zadania.



Performer Datalux

QUICKJOY I TURBO

Joy jest oznaczony także symbolem SV-121. Jest stosunkowo niewielki, a jego konstrukcja nie wzbudza zaufania. Raczej niewygodnie trzyma się go w rękach, ale po „przyssaniu" do jakiejś gładkiej powierzchni pokazuje, na co go stać. SV-121 jest wyposażony (jak i pozostałe opisywane tu joye) w cztery przyssawki, które znakomicie pełnią swoją rolę. Na biurku, na którym stoi mój komputer, położona jest szyba. Test przyssawek wypadł nadzwyczaj pomyślnie – po przyklejeniu joya, można było nim unieść szybę, na której stoi, bagatelka, Ami w wieży, monitor, kolumny i trochę innego „śmiecia". Joystick trzeba odklejać „z głową". Duży plus za przyssawki.

Drugą zaletą są mikrostyki – cztery kierunkowe i dwa w przyciskach fire. Działają pewnie, a co bardzo ważne – są łatwe w naprawie. Elementem najbardziej obciążonym jest bowiem mała sprężynka, którą łatwo jest wymienić. Nie jest problemem kupienie tego elementu (na giełdzie jego cena nie przekracza złotówki). Osobiście uważam, że ten typ mikrostyków jest najlepszy.







(od lewej) QuickJoy I Turbo, QuickJoy II Turbo, QuickJoy Supercharger

I tu kończą się główne zalety SV-121. Chociaż przyciski fire działają pewnie (wiadomo czy wcisnęliśmy fire, czy nie, co nie jest takie pewne w innego typu joyach), są według mnie niepotrzebnie wyżłobione. Także rączka nie jest zbyt wygodna. W połączeniu z małą elastycznością w poruszaniu drążkiem dość szybko powoduje to zmęczenie dłoni. Co ważne, QuickJoy I Turbo nie ma autofire.

Jednym słowem – tani model podstawowy – bez wygód.

QUICKJOY II TURBO

Czyli SV-124. Kiedyś miałem ten typ drążka i wspominam go całkiem miło. W porównaniu z opisywanym wcześniej SV-121 jest przede wszystkim wygodniejszy. Wychylanie drążka nie wymaga także takiej siły, gdyż joystick ten jest znacznie „luźniejszy" przez co nadaje się do nieco innego typu gier (poprzedni model sprawdzał się najlepiej w przypadku gier, w których stosunkowo rzadko zmienia się kierunek wychylenia, mało jest wychyleń po ukosie, ten natomiast lepszy jest do dynamicznych strzelanin, wyścigów czy gier sportowych, gdzie minimalnie spóźniony ruch powoduje przykre konsekwencje).

Budowa SV-124 jest na oko nieco solidniejsza. Przyciski fire są lepiej wyprofilowane, poza tym joy ma autofire (zamontowany na rączce, przełącza się go kciukiem, co jest bardzo wygodne). Na podstawce zamontowany jest przełącznik CPC, dzięki któremu joystick zdatny jest do użycia także z Amstradem (choć ma to raczej niewielkie znaczenie w dzisiejszych czasach :).

Tak jak w poprzednim typie, zastosowano ten sam rodzaj styków (także sześć) oraz przyssawek (także trzymają bardzo mocno). Jednym słowem, nieco więcej plusów, niż poprzednik.

QUICKJOY SUPERCHARGER

Znany także pod kryptonimem SV-123. Mój faworyt – tak się składa, że od wielu lat używam właśnie tego typu joya. Ma najsolidniejszą budowę (choć jest to pojęcie względne: znam osoby, które przy grze w F1GP złamali tytanową rączkę TopStara – pozdrowienia Hires!) i najlepiej z opisywanych manipulatorów leży w ręku. Oczywiście zastosowano ten sam typ styków i przyssawek (nawet ponadroczny SuperCharger elegancko przykleja się do szyby, odkleja się tylko w najgorętszych momentach). Także oba przyciski fire są najwygodniejsze w użyciu (ale może jest to kwestia przyzwyczajenia?).

SV-123 ma zainstalowany autofire, ale jego lokalizacja jest IMHO niezbyt szczęśliwa. Znajduje się on na podstawce, wraz z przełącznikiem CPC, przez co niekiedy przy jego przełączaniu można się pomylić.

Pora na najważniejsze – sterowanie. Jest naprawdę wygodne, gdyż łączy w sobie wysoką kontrolę oraz niezbędny luz. Zrobiłem mały test: spróbowałem zakreślić drążkiem kółko. SV-121 przeskakiwał z pozycji góra, prawo, dół, lewo; SV-124 łatwiej łapał ukosy, ale „okrągły okrąg" uzyskałem dopiero przy SV-123.

NA ZAKOŃCZENIE

Trzy opisane joysticki sprawują się nieźle, najlepszym z nich według mnie jest QuickJoy SuperCharger. Nieco anachroniczną budową wyróżnia się QuickJoy I Turbo (słabsza budowa, brak autofire, sztywne sterowanie), ale jak wspomniałem, jest nieoceniony w niektórych typach gier. Opisane przeze mnie joye mają kable długości 1,2 metra, co powinno raczej wystarczyć (nawet jeżeli przed Ami siedzą dwie osoby).

Artur „R2D2" Frankowski

QuickJoy I Turbo	6	
Producent		Logic 3
Dystrybutor		Multi-Styk ☎ (0-22) 815-68-44
Cena		24,00 zł

QuickJoy II Turbo	8	
Producent		Logic 3
Dystrybutor		Multi-Styk ☎ (0-22) 815-68-44
Cena		34,00 zł

QuickJoy Supercharger	9	
Producent		Logic 3
Dystrybutor		Multi-Styk ☎ (0-22) 815-68-44
Cena		37,00 zł

Performer Datalux	9	
Producent		Logic 3
Dystrybutor		Multi-Styk ☎ (0-22) 815-68-44
Cena		49,00 zł

Mikser Audio

Mam małą propozycję z dziedziny elektronicznych pajęczaków do Amisi. Małą ale myślę, że bardzo pożyteczną.

Urządzenie to jest bardzo prostym w wykonaniu mikserem sygnałów analogowych – w naszym przypadku sygnału dźwięku stereo z naszej Amigi i czytnika CD.

Niektórzy mogą zadać pytanie: „A po co mi coś takiego? Ja sobie radzę i bez tego – przełączam kabelki albo mam parę stereofonicznych wzmacniaczy :)))". Ok, ale myślę że dla wielu z Was jest to co najmniej kłopotliwe. Opisywane urządzenie natomiast ma tę zaletę, że żaden z sygnałów nie wpływa ujemnie na jakość drugiego.

Co nam to daje? Przede wszystkim, kiedy sygnał z Amigi zostanie przyciszony (np. suwakiem Volume w jakiejkolwiek odtwarzarce do modułów), poziom dźwięku z odtwarzanej w tym czasie płyty CD nie zostanie „ruszony" nawet drobinę. Od regulowania dźwięku CD mamy inny suwak – w lepszych playerach do płyt (np. w OptyCDPlayerze) takowy istnieje.

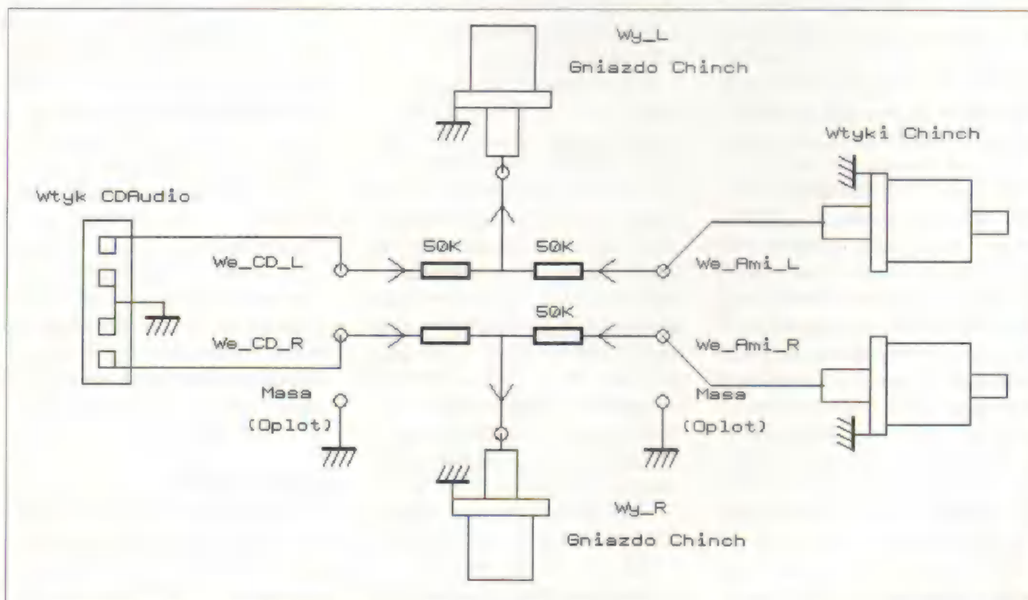
Układ działa u mnie bezawaryjnie już ponad dwa lata. Na urządzenie składają się cztery jednakowe rezystory o wartości ok. 50 kiloomów (może być z powodzeniem 47 KOhm) i jak najmniejszej mocy (najlepiej 0,125 W).

Należy jeszcze pamiętać że w przypadku „miniaturyzacji" urządzenia wypadałoby go zaekranować. Np. kawałkiem miedzianej blaszki, w którą trzeba „opatulić" układ, oczywiście wcześniej zaizolowany. A blaszkę podłączyć do oplotów przewodów sygnałowych (GND).

Aby wykonać układ dość schludnie, musisz się zaopatrzyć w dwa gniazda i dwa wtyki typu CHINCH, przewód audio do czytnika CD i kawałek przewodu ekranowanego. Jeżeli masz Amigę w wieży, daruj sobie obudowę układu i wszystko zamocuj w jej wnętrzu. Myślę że układ przyda się nawet graczom – ostatnio pojawiają się tytuły z klimatyczną muzyka odtwarzaną z CD. A więc lutownice w dłoń i do dzieła, wszystko widać na załączonym obrazku.

Uwaga: mimo prostoty układu nie zabieraj się za niego, jeżeli nigdy nie miałeś lutownicy w ręku albo czujesz się z nią jakbyś popełniał przestępstwo :).

Artur Brzózka
mrbrzoza@friko4.onet.pl



Niech żyje PC?

Od RB: wiem, miało już nie być polemik na temat tekstu Tinnera. Jednak riposta Dariusza zawitała do nas za późno, by znaleźć się w poprzednim numerze, a IMHO jest warta prezentacji. Dlaczego? Ano dlatego, iż na zarzuty, że Ami nie jest idealna, autor odpowiada: pecet też. Porównanie obu tekstów wypada bardzo ciekawie.

Tak się składa, że w swoim życiu miałem do czynienia z większością komputerów. Nie siedziałem jedynie za ZX Spectrum, Amstradem i 8-bitowym Apple. Gdy kilka lat temu do wysłużonego C64 postanowiłem dokupić nowy komputer, mój wybór padł na Amigę. I nigdy tego nie żałowałem. Obecnie mam A1200 68060 50 MHz + PPC 603 200 MHz, 128 MB RAM, HDD (w sumie ponad 6 GB), czytnik CD 12x, Zorro II, drukarkę Star NL10. Do pracy używam monitora mono 14", a do zabawy telewizora 24". Czasami znajomi pożyczają mi różne wynalazki w stylu VLab, sampler, nagrywarka, modem, karta graficzna, skaner, MO, SyQuest itp. Jak widać, z niejednego pieca chleb jadłem i numery w stylu „nagraj płytę komputerową z trackami muzycznymi" łykam bez problemów.

Z ciekawością przeczytałem traktat „Niech żyje Amiga". Wynikało z niego, że mój sprzęt w zasadzie nie powinien działać. Zwłaszcza, że namiętnie używam upiększaczy w stylu MCP, NewIcons, MagicMenu, KingCon itp. Jednak mimo tego mam średnio jedno guru na tydzień i to podczas używania programów z czasów A500. Także na PPC uruchamiam JEDNOCZEŚNIE programy dla WarpOS i PowerUP i nie widzę w tym nic niezwykłego. Aby polemizować z Tinnerem, skorzystam z przysłowia „kto mieczem wojuje..."

MAMY ROK 1999,

dużo mówi się o mocach obliczeniowych, multimediach i Internecie. Czasy, kiedy Reklama przez duże R wysyła w naszym kierunku Bełkot przez duże B. W czasach tych jedynym profesjonalnym komputerem jest komputer klasy PC, zwany także IBMem. Jest to komputer do wszystkiego i można go kupić za 1000 dolarów. W cenę wliczony jest procesor Celeron, 32 MB RAM i 4 MB karta graficzna (tak! z S3 Virge!). Do tego dostaniemy twardy dysk i 16-bitową kartę muzyczną. Za niewielką dopłatę dostaniemy najnowszy modem V90 i w sobotnie popołudnia będzie można surfować po Internecie z zawrotną szybkością 500 bajtów/s. Sprzęt jest sprzedawany wraz z najlepszym systemem operacyjnym, który będę zwał W98. W dodatku mamy wybór między składakiem i sprzętem firmowym. Pierwszy będziemy konfigurowali całe lata, a i tak go nie skonfigurujemy. Drugi poza wcześniej wspomnianą zaletą, będzie miał dodatkową. Zostanie zaplombowany tak, że przez rok nic do niego nie włożymy. Po roku rozbudowa i tak nie ma znaczenia w oczach prawdziwego pecetowca, bo na „starym" sprzęcie Quake xx wolno chodzi.

Gdy już kupiliśmy dany sprzęt, podłączamy wszystko i zaczynamy

INSTALACJĘ W98.

Czasem mamy pecha i W98 automatycznie rozpozna naszą kartę graficzną. Wtedy czeka nas zabawa pod nazwą „Co zrobić, aby W98 nic nie zrobił?". Ponieważ W98 zawsze stara się udowodnić, że jest mądrzejszy od użytkownika, jedynym wyjściem będzie zainstalowanie W95. Ten na szczęście nie rozpoznaje naszej karty. Gdy w cudowny sposób zainstalujemy kartę graficzną, czeka nas niespodzianka. Gry nie działają jak trzeba. Wtedy nie zostaje nam nic innego, jak przekopanie Internetu lub tony CD-ROMów w poszukiwaniu tej jedynej i niepowtarzalnej wersji DirectX, Open GL lub Display Doctora. Po 40 razy łączymy się z różnymi serwerami z nadzieją, że tym razem ściągniemy do końca. Bo przecież Super Profesjonalny W-NT, na jakim stawiane są profesjonalne serwery, nie udostępni tak prostackiej opcji, jak kontynuacja ściągania. Ale warto. W końcu grafika to oczko w głowie każdego kloniarza. Nikt mający szacunek dla siebie nie kupi procesora bez 3D-Now lub co najmniej MMX do jej wspomagania. A że te cuda techniki wykorzystuje kilka programów na krzyż? No cóż, trzeba tylko poczekać...

Dobrze, grafika działa, czas na dźwięk. Nic nie słychać? Trzeba było kupić SB zamiast wydawać kupę kasy na „coś lepszego". Jednak słychać? Po miesiącu konfigurowania okazało się, że karta jest zgodna z SB i większość gier działa z dźwiękiem. A że nie wszystkie? No cóż, kto uruchomi wszystko z dźwiękiem, temu należy się klonowy Nobel. Gdy wszystko gra, należy koniecznie zawołać znajomego Amigowca, aby się pochwalić. A on biedny z wypiekami na twarzy słucha efektów 3D i marzy o 16-bitowej karcie do swojej Amigi. A mnie jako praktykującego elektronika zastanawia parę rzeczy.

JAK Z GŁOŚNIKA 5 W WETKNIĘTEGO W PLASTIK WIELKOŚCI PUDEŁKA DYSKIETEK UZYSKAĆ 100 W?

Albo to cud, albo multimedialne głośniki były liczone na profesjonalnych pentiumach. A te jak wiadomo czasami się mylą. Jak wzmacniacz i kolumienki o dynamice poniżej 50 dB mogą przekazać dźwięk z 16-bitową jakością? Taki multimedialny zestaw z trudem poradzi sobie z 8-bitowym dźwiękiem (48 dB), a z całą pewnością nie da rady dla 16-bit (96 dB). Do tego, by 8-bit naprawdę dobrze brzmiało, potrzebny jest zapas ok. 10 dB. A dynamiką ok. 60 dB dysponują polskie Diory i Kasprzaki, a nie plastikowa tandeta z bazarów. 16-bit porządnie przeniesie dopiero Technics, Denon lub inny sprzęt wysokiej klasy podpięty do konkretnych kolumn. Jednak nie polecam podłączania tanich 16-bitówek nawet do średniej klasy sprzętu. Zbyt często brzmią one zaledwie „jakoś". Zatem, gdzie ta mityczna 16-bitowa jakość?

A w okolicznych sklepach wciska się nowy kit – karty z 32-bitowym (?) dźwiękiem. Toż to 192 dB, a między absolutną ciszą, a utratą słuchu jest ok. 130 dB. Hmm... znowu ktoś użył pentiuma do obliczeń? Jak powiedział pewien posiadacz karty do PC za prawie 1000 zł: „Gdybym miał do wyboru tanią kartę 16-bitową, a przetworniki Amigi, wybrałbym Amigę".

OBUDOWY TOWER

Mimo wszystko pecetowe obudowy są szalenie tanie. Po kupieniu klona z CD-ROM i kieszenią na HDD nie można w nią nic więcej włożyć. A w końcu szarpnęliśmy się na nagrywarkę CD-R. Obudowa maxi. No cóż, wystarczy dokupić ZIPa, Jaza... Ale pc-światem rządzą standardy. I tak jak kiedyś każdemu powinno wystarczyć 640 KB RAM, tak teraz musi starczyć 2+2 (5,25" + 3,5"). W końcu IDE obsługuje tylko 4 urządzenia.

Ja strasznie przepłaciłem za swój nieprofesjonalny Infinitiv. Zapłaciłem 2 razy więcej niż za ATX, a mam tylko 4+6 (5,25" + 3,5"); przymierzam się do 5+6. Kupując pece-standard nie kombinowałbym z rozbudową, a przynoszone przez znajomych napędy kładłbym jak na profesjonalistę przystało na stole. Łza się w oku kręci, gdy przypomnę sobie czasy A600, gdzie stosowałem ów profesjonalizm.

KARTY TURBO

nie podlegają dyskusji. Jeśli do naszej płyty z Socket7 pasuje najnowszy K6, to możemy się cieszyć. Za grosze podtaktujemy klona ze 166 MHz do 350 MHz. A PII? No cóż, nowe „standardy" wymagają rewolucyjnych zmian. Trzeba mieć Slot1. Gdy wyjdzie jakiś nowy Katmai czy Merced, to też go nie włożymy do starej płyty. Trzeba będzie zastosować standardowy sposób upgrade'owania – opchnąć blaszaka za grosze dla frajera i kupić sobie nowy. Tylko Amigowcy i Macowcy pchają w swój sprzęt jakieś karty turbo, uzyskując na sprzęcie z początku lat 90. szybkość z przełomu wieków. Ale głupi ci Rzymianie.

POLAK POTRAFI WSZYSTKO,

ale nie wszystko jeszcze rozumie. A jest prosta prawda życiowa – nie ma czegoś takiego, jak hamburger za darmo. Ktoś za wszystko płaci. Co gorsza, za wszelkie promocje przy sprzedaży masówy płacą zazwyczaj tacy klienci, jak ja. Znam się na sprzęcie i mam co do niego duże wymagania. W dodatku jakiś czas temu kupiłem SCSI i od tej pory stałem się PROFESJONALISTĄ. Dlaczego? Gdy w sklepach pytałem o kable połączeniowe SCSI, to sprzedawczynie robiły wielkie oczy. Dopiero właściciele wezwani na pomoc sięgali po cenniki i mówili: „To sprzęt PROFESJONALNY i możemy sprowadzić". Tylko żądali ok. 200 zł za kabel! Gdzie ta promocja, wręcz rozdawnictwo

FIRM PECETOWYCH

(dalej zwanych FP)? Nie dałem 200 zł. Kupiłem złącza i sam skleciłem kabelek. A inni płaczą i płacą. Nic za darmo. W FP zamówiłem HDD, bo w ofercie były tanie. Owszem, były w ofercie, ale nie w sklepie. Po 2 tygodniach czekania zrezygnowałem i kupiłem go w FA-P. Niewiele drożej, lecz miałem go po kilku dniach. Gdzie ta szybkość? A może w FP nie lubią Amigowców? Nic z tych rzeczy. Koleś nie wykonywał grzecznie shutdown przed wyłączeniem komputera z W95. W razie padu dysku niósł grzyba do serwisu, bo na gwarancji. Sprzedawca po trzecim razie grzecznie powiedział: „Następnym razem zapłaci Pan za usługę". Hmmm... a zaniki prądu? A za serwis bulimy słono, bo następni naiwni czekają na promocje.

Inna scenka rodzajowa prosto z FP. Kobieta pyta: „Ile kosztuje Office'97, bo chciałam kupić dla syna?". Sprzedawca odpowiada – „Jak się Pani dowie, to się Pani odechce". Gdzie w takim razie te superceny?

CZASOPISMA

tu naprawdę można pływać niczym kaczka w złocie. Przeciętnie czasopismo takie składa się w 70% z reklam i 29% z opisów najnowszych programów i sprzętu dostarczonych przez reklamodawców. 1% zajmuje stopka redakcyjna. Ale mają co opisywać. Pojawia się Quake3, Descent3, czytniki 40x i inne cuda. Tylko pokażcie mi opis czytnika 32x, gdzie napiszą, iż taka szybkość to nieporozumienie? Jak bez szkody dla sprzętu niewy-

ważona płyta CD może obracać się szybciej niż wyważony HDD? Większość 24x i 32x po roku używania będzie nadawała się jedynie na złom. Powód? Niewyważone płyty wybiją łożysko (lub panewkę). Gdy zobaczę chociaż jeden miarodajny, uczciwy i bezstronny test, to uwierzę. Gdyby ktoś pomyślał, że mając 12x czepiam się szybkich czytników, bo ich nie znam, to się myli. Miałem 24x i szybko się go pozbyłem. A obecny 12x czasami spowalniam do 4x (jest taki przycisk), bo wtedy płyta „nie bije" i... czyta szybciej. Testy i opisy to nie wszystko. Gdzie szkółki, kursy i inna otoczka komputerowego świata? Czy któraś z tych gazet kupowana regularnie jest w stanie nauczyć czegoś pożytecznego? Tak na marginesie – nawet o obsłudze peceta więcej można się dowiedzieć z amigowych gazet niż z niejednej pecetowej.

CO FIRMY PECETOWE ROBIĄ DLA PC?

Pieniądze. Każda marzy tylko o jednym. Jak odpowiednim marketingiem wygryźć konkurencję i dyktować ceny. Na szczęście dla kloniarzy (a czasami i dla nas) żadnej się to nie udało. A te, co za długo dumpingują ceny, szybko bankrutują. Niestety, bankrutują także te, które robią dobre produkty i nie stosują do nich bezmózgich chwytów reklamowych.

Szalona ilość pecetowego oprogramowania jest mitem. Cały ten sklonowany świat kręci się wokół kilku tytułów wypuszczonych przez jedną firmę. Co więcej, każda nowa wersja jest niekompatybilna ze starą, nie mówiąc o kompatybilności z programami innych firm. Firma ta jest na tyle bogata, że nic nie robi sobie z procesów sądowych o specjalne utrudnianie pisania dla konkurencji. Co więcej, nawet typowe plagiaty innych rozwiązań uchodzą jej na sucho. A jakość tych programów? Gdy ktoś na jedynym profesjonalnym edytorze tekstu napisze od ręki nietypowe zdanie, jest geniuszem. „pEcET jest tfuj." To zdanie będzie uparcie poprawiane, chociaż ja mam absolutną pewność, że jest poprawne (amigowo). Tak to jest, gdy pece-świat przypomina coraz bardziej rok 1984.

Zdecydowanie,

NAJWIĘKSZĄ ZALETĄ PC JEST CENA.

Gdy kilka lat temu szarpnąłeś się na 486, by grać w Dooma, dałeś 30 mln zł. Po roku, gdy Quake słabo chodzi, opychasz komputer za 10 mln i kupujesz za 30 mln pentiuma 166. Gdy Quake 2 się żółwi, opychasz kompa za 10 mln (przepraszam, denominacja – 1000 PLN). Za 4000 kupujesz PII 266, ale chodzą słuchy, że Q3 będzie słabo chodził, a poza tym w połowie 1999 roku PII zniknie z rynku. Trzeba będzie opchnąć ten sprzęt i szarpnąć się na Katmaia. Gdy ktoś zapyta czy warto, to bez mrugnięcia okiem odpowiesz – taka jest cena nowoczesności. Tak – 4000 zł za kartę z 604 i SCSI to zdzierstwo. Wiele lat będzie dobrze służyła do pracy i zabawy. Programiści będą wyciskać z niej ostatnie soki, jakby nie było G4. A Tornado 3D, Imagine, Apus i Fantastic Dreams to drobne programiki przypadkowo liczące z prędkością porównywalną z PII. Tylko nieliczni nie płacą haraczu nowoczesności i wciąż do pracy i zabawy używają C64. Ale to maniacy z ciemnogrodu nie wiadomo czemu chwalący sobie bezproblemowość tego 8-bitowca wszechczasów. W końcu, jak powiedział ojciec Stalin – „Duży komputer – duże problemy". A może chodziło o kraj?...

Dlatego

TY, DROGI CZYTELNIKU,

kupujesz pecetowe czasopisma dowiadując się z nich, że czytnik 32x jest szybszy od 12x. Wiesz, że 1000-MIPSowe DSP na karcie Live! jest najlepsze na rynku. A gdy przypadkiem kupisz któreś z tych cudów techniki multimedialnej, to okaże się, że 10% Twoich płyt nie jest czytana przez 32x. Porównanie 1000 MIPS Live! wypada tragicznie z 28 MIPS jakiegoś GMSS. Nawet, gdy napiszesz pełen goryczy list do takiej pecetowej gazety, to jedno masz jak w banku - zawsze Cię oleją. Bo nikt się nie odważy napisać, że multimedia są mało multimedialne.

I czekasz z utęsknieniem na połączenie W98 z W-NT lub inne W2000 wierząc, że nie będzie tam pliku rejestr. Masz nadzieję, że nagła przerwa w dopływie elektryczności nie rozwali ci wszystkiego. Te problemy zlikwidują lada dzień, za momencik...

Dlatego ostrożnie oglądasz

PECETOWE DEMA

ściągnięte z netu, modląc się by żaden wirus nie wlazł Ci na dysk. Gdy nacieszysz się tym profesjonalizmem w AVI, przyjdzie rachunek z trzema lub czterema zerami. Zapłacisz bez mrugnięcia, bo profesjonalne i multimedialne produkcje Twojej pecetowej sceny muszą mieć profesjonalną długość. W końcu AVI „demo" o długości setek MB wymagające min. 64 MB RAM i 4 MB VRAM to nic dziwnego. A że szarpie się na P166, to nic. Taka jest cena nowoczesności. Tylko Amigowcy MUSZĄ pisać dema na 68030, bo inaczej ich wyśmiejesz. PPC odpada, w końcu w Polsce ciągle króluje A500.

I oto niepostrzeżenie zawadziłem o

INTERNET.

Nic dodać, nic ująć. Po zakupieniu multimedialnego sprzętu trzeba pokazać się całemu światu. Dlatego na edytorze wypuszczonym przez najlepszą, bardzo małą i do tego miękką firmę (bardzo dowolne tłumaczenie nazwy) tworzysz stronę domową. Nie wiesz nawet, że taka strona w ogóle nie zostanie wczytana przez przeglądarkę NIE TOLERUJĄCĄ BŁĘDÓW, typu Lynx. W końcu multimedia ogląda się na multimedialnym sprzęcie. A nie ma nic bardziej multimedialnego niż pewien program wydobywający dane (znów dowolne tłumaczenie). Przecież w żadnej poważnej niebieskiej gazecie nikt nie odważył się napisać, że program tak renomowanej firmy generuje błędny kod.

Tym razem otarłem się o

PROGRAMY.

Tu wychodzi moje zaczerpnięte z chemii zamiłowanie do eksperymentów.

Doświadczenie 1 – wyjąć wtyk klawiatury z gniazda, włączyć komputer i przeczytać komunikat. Odpowiedzieć na pytanie, co autor miał na myśli. Udowodnić, że tego typu komunikat jest lepszy od komunikatów generowanych przez prostackie AmiOS 1.2, o OS 3.1 nie wspominając. Nie zapomnieć o chwaleniu profesjonalizmu swojego systemu.

Doświadczenie 2 – uruchomić W98 i wyjąć płytę CD-ROM z czytnika w chwili, gdy coś z niego jest czytane. Może to być profesjonalny AVI. Następnie przetasować dostępne cedeki i na podstawie komunikatu domyślić się, o którą płytę chodzi naszym multimediom. Opisać kolor ekranu.

Doświadczenie 3 – zasymulować nagły zanik zasilania przez wyjęcie wtyczki z gniazdka. UWAGA! Nie stosować na komputerach, których właściciele są chorzy na serce! Udowodnić, dlaczego w większym stopniu należy chronić zawartość RAM, nie zwracając uwagi na HDD.

Tak, powyższe doświadczenia niezbicie udowadniają zalety W98. W zasadzie nie ma potrzeby zmieniania w nim i w innych pecetowych programach czegokolwiek. Są doskonałe.

PORA NA WNIOSKI.

Nie widzę większego sensu kupowania pecetowej prasy, która niczego nie potrafi nauczyć. Czytam gazety ze świata klonów, lecz płacą za nie FP (same mi to zaproponowały). Podczas lektury tych gazet można odnieść wrażenie, że poza PII i K6 inne komputery w ogóle nie istnieją. Szowinizm amigowy to pestka w porównaniu z pecetowym. W czasopismach elektronicznych trafiałem na artykuły TOTALNIE gnojące Amigę. Prasa z niesamowitą satysfakcją drukuje listy w stylu „Zamieniłem Amigę na PC i wreszcie mogę uruchomić Worda". I to w gazetach dla elektroników, a nie pececiarzy.

Jednak czego spodziewać się po świecie, którego mieszkańcy czerpią wiedzę ze specyficznych książek. Dwie najbardziej poczytne serie mają oryginalne tytuły: „... for fools" i „The complete idiots guide to..." (nomen omen?).

Wstawki Tinnera w stylu „skanowanie bez... 32 MB RAM" są nietrafione. Skanowanie ZAWSZE wymaga dużo RAM. Zamiast tego uruchom FinalWritera na A600 z 2 MB RAM i Worda na P166 z W98 i 2 MB RAM, by się przekonać, co tak naprawdę nie wymaga dużo RAM. A wirtualka? Gdy miałem 16 MB, uruchamiałem ją raz na miesiąc, a w W98 bez niej ani rusz.

Z dwu na dwie gazet amigowych dowiaduję się więcej o komputerach, niż z CAŁEJ prasy pecetowej. Po jej lekturze dobrze znam tylko ceny i parametry. A co mówią parametry o prawdziwej wartości sprzętu, udowodniłem wcześniej. Takich przekrętów, jakich za pomocą reklamy i promocji dokonują FP, nasze FA mogą tylko pozazdrościć.

Tego, co naprawdę siedzi w wielu multimedialnych komputerach, nie wiedzą nawet najstarsi Indianie. I to nie dlatego, że indianie to Amigowcy, bo Amiga jest jak wigwam: No Gates, No Windows.

Co do zatrudniania programistów przez Phase5. Amigowcy całego świata podpisują petycję, w której proszą, aby ta firma ostatecznie zrezygnowała z pisania programów. Podejrzewam, że wielu kloniarzy chętnie napisałoby podobną petycję do twórców W98. Jaka zatem jest przyszłość PC? Świetna! Podtaktują zegary, dodadzą kaszy, w pudełku od zapałek umieszczą kolumny 500 W. Tylko głupia Motorola zamiast podkręcać, optymalizuje. A zegar 1 GHz bardziej przemawia do wyobraźni i lepiej wygląda w reklamach niż G4 400 MHz. A że ta sama moc obliczeniowa? Nieważna moc, ważny slogan.

Będzie nowy system operacyjny. Nie wiadomo tylko czy W2000 czy W-NT. Tylko, że mityczna stabilność W-NT opiera się na jednym filarze. Wyrzucić wszystko, co nie pasuje do idei. A jak wiadomo z najnowszych reklam, jeden filar nie daje oparcia. Co bowiem zrobi biedny pececiarz, gdy na W-NT nowej generacji nie uruchomi większości gier i multimediów? Przecież multimedia to jakość sama w sobie tworzona na Visual BASIC równie profesjonalnym, co Amos Pro. Póki co wychodzi dużo gier i encyklopedii. To nasza (Amigowców) strata. Musimy grać w dobrą Fundację zamiast reklamowanych i rozczarowujących Settlers 3. Encyklopedie trzeba uruchamiać na ShapeShifterze. Jest to akurat o tyle dobre, że taki chłam, jak większość multimediów, nie zaniża amigowego poziomu.

A zatem, skoro pece jest taki tani i dobry, jak twierdzą reklamy, czemu pcham się w zabawkową Amigę? Bo lubię zabawę z elastycznym systemem operacyjnym. Bawi mnie robienie rzeczy niemożliwych na tym komputerze z punktu widzenia jedynej profesjonalnej prasy. Lubię udawanie profesjonalnych maszyn z ich uniwersalnością. I co najważniejsze, mogę zachować SWOJĄ skalę wartości, czyli C64/Amiga/Mac/PC bez konieczności posiadania tych wszystkich komputerów.

Kończę, bo mi się klucze RC5 policzyły. Dam Amidze odpocząć i siadam do C64 oglądać dema z NP3 i czytać ziny.

Dariusz Gawerski

Pretty Good Privacy (PGP)

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad bezpieczeństwem swoich danych w sieci Internet?

Jak naprawdę wygląda tajemnica naszej korespondencji via email? Czy istnieją sposoby zabezpieczenia się przed niepowołanym intruzem lubującym się w podglądaniu cudzych tajemnic? Na te i na wiele innych pytań postaram się odpowiedzieć w poniższym artykule.

Protokół TCP/IP (stanowiący podstawowy zrąb współczesnego Internetu) wraz z systemem przesyłu poczty elektronicznej (SMTP, POP3) powstawały w czasach, gdy sieci komputerowe gościły jedynie w środowiskach wojskowych i naukowych, a te, jak wiadomo, charakteryzują się odpowiednim poziomem moralno-etycznym (przynajmniej w państwach wysoko rozwiniętych). Wraz z upowszechnieniem się Internetu i komputerów (czytaj: peceтów), w sieci aż zaroiło się od wszelkiej maści „specjalistów – profesjonalistów" lubujących się w łamaniu lub totalnym ignorowaniu wszystkich zasad sieciowej etykiety. Wykorzystują oni słabe strony dawno powstałych protokołów transmisyjnych i ich praktyczną nieodporność na tego typu działania. Nie miejmy więc złudzeń – tajemnica korespondencji w Internecie praktycznie nie istnieje! W żadnym wypadku nie przesyłajmy tą drogą informacji poufnych, ponieważ możemy narazić się w ten sposób na olbrzymie straty i to także finansowe. Czy oznacza to, iż poczta elektroniczna nigdy nie będzie w stanie zastąpić tej tradycyjnej? Otóż nic bardziej błędnego. Istnieje wiele sposobów podniesienia bezpieczeństwa naszych danych w sieci, z których niewątpliwie najlepszym jest PGP (skrót od Pretty Good Privacy).

JAK TO DZIAŁA?

PGP jest algorytmem szyfrującym dane napisanym przez Phila Zimmermanna, a używanym między innymi przez siły zbrojne USA. Myślę, iż stanowi to dla nas dobrą rekomendację i przekona niejednego Amigowca do poświęcenia temu tematowi większej uwagi. PGP, podobnie jak każdy inny działający w ten sposób program, koduje i odkodowywuje dane w oparciu o specjalnie wcześniej przygotowane klucze. To one właśnie ograniczają dostęp do naszych danych i są gwarantem ich bezpieczeństwa.

To, co różni PGP od innych systemów, to przede wszystkim ciekawy sposób doboru i rozpowszechniania naszych kluczy, który praktycznie eliminuje konieczność osobistego ich doręczania adresatowi korespondencji, a jednocześnie w niczym nie umniejsza bezpieczeństwa całego systemu. Każdy użytkownik PGP ma bowiem dwa klucze. Pierwszy z nich jest kluczem sekretnym i nie może być absolutnie nikomu udostępniany! Drugi klucz to klucz publiczny – oznacza to, iż możemy (a nawet musimy) udostępnić go wszystkim osobom, z którymi zamierzamy wymieniać dane poufne.

Do kodowania i dekodowania korespondencji przy użyciu PGP potrzebne nam będą 3 klucze. Dwa pierwsze należą do nas – są to nasze osobiste klucze (jeden sekretny i jeden publiczny). Ten trzeci należy do osoby, dla której przeznaczona jest nasza wiadomość – jest to jej klucz publiczny. Zanim więc zakodujemy jakiekolwiek informacje, musimy uzyskać klucz publiczny naszego adresata. Kodowanie bowiem jest całkowicie zindywidualizowane, tzn. jego przebieg zależy od tego, do kogo informacja jest adresowana. Odbiorca naszych danych będzie je mógł odkodować za pomocą pary własnych kluczy oraz naszego klucza publicznego (klucza nadawcy). Będzie więc mógł to uczynić dopiero po jego uzyskaniu. Widzimy więc, iż zaszyfrowaną za pomocą PGP wiadomość może odczytać jedynie jej nadawca i adresat. Stanowi to podstawę skuteczności tegoż systemu.

INSTALACJA

Przyjrzyjmy się teraz procesowi instalacji PGP pod AmigaOS. W pierwszej kolejności musimy zaopatrzyć się w archiwum zawierające pliki wykonywalne PGP. Możemy to uczynić na stronie

http://www.pgpi.com

po wybraniu odpowiedniego systemu operacyjnego – AmigaOS. Jednocześnie warto sprawdzić wersję posiadanych bibliotek ixemul.library i ixnet.library i dokonać ich ewentualnej aktualizacji. Obecnie najnowsza wersja pakietu PGP dla amigi to v5.1 autorstwa Stefana Zakariasa. Niestety, nie ma ona automatycznego instalera, w związku z czym zmuszeni jesteśmy do niewielkiej zabawy polegającej na kopiowaniu dostarczonych plików połączonym ze zmienianiem ich pierwotnych nazw. Na początek tworzymy katalog o nazwie PGP, najlepiej na partycji systemowej, a następnie przyporządkowujemy mu urządzenie logiczne o nazwie PGP: (komendą Assign w sekwencji startowej, bądź np. w preferencjach MCP). Archiwum z PGP zawiera dwa programy o nazwach pgpe i pgpk. Tworzymy dwie kopie pgpe i nadajemy im nazwy pgpv i pgps. Teraz wszystkie te pliki, tzn. pgpk, pgpe, pgpv i pgps kopiujemy do katalogu C partycji systemowej. Po wykonaniu powyższych czynności resetujemy komputer.

W utworzonym poprzednio katalogu PGP umieszczamy kolejne dwa pliki archiwum, tj. language50.txt oraz pgp.cfg, a następnie zakładamy w nim katalog o nazwie Keys50.

Przechodzimy teraz do Shella/CLI i wpisujemy tam następujące komendy:

```
SETENV PGPPATH PGP:
Copy ENV:PGPPATH ENVARC:
```

Czynność ta jest niezbędna do prawidłowego funkcjonowania pakietu PGP!

OPERACJE NA KLUCZACH

Gdy poprawnie dokonaliśmy całego procesu instalacji, możemy przystąpić do próby wygenerowania swoich prywatnych kluczy. Będą one przechowywane w katalogu Keys50 w postaci plików pubring.pkr (klucze publiczne) i secring.skr (klucze sekretne). Należy zaznaczyć, iż plik pubring.pkr przechowuje wszystkie posiadane przez nas klucze publiczne (także i te należące do osób, z którymi prowadzimy korespondencje). Na początku znajdzie się tam jedynie nasz klucz publiczny. Do generowania kluczy przystępujemy wpisując w Shellu/CLI komendę:

```
pgpk -g
```

Uruchomiony w ten sposób program pozwoli nam wybrać wielkość klucza (wiąże się z nią stopień zaawansowania procesu szyfrowania danych), przyporządkowaną mu nazwę (np. nasz adres email) i hasło zabezpieczające klucz. Na koniec zostaniemy poproszeni o losowe wprowadzanie dowolnej kombinacji znaków przy zróżnicowanych odstępach czasowych między kolejnymi uderzeniami w klawiaturę – na podstawie tego procesu generowane są nasze klucze oraz plik o nazwie randseed.bin. Plik ten po zakończeniu tworzenia własnych kluczy należy przenieść z katalogu Keys50 do katalogu PGP. Nie jest to zaznaczone w opisie autora, a niedokonanie powyższego kopiowania powoduje nieprawidłowości w pracy pakietu.

Świeżo wygenerowane klucze możemy wyciągnąć z pliku public.pkr (w celu np. przesłania ich naszemu kumplowi) za pomocą komendy:

```
pgpk -x [nazwa klucza] -o [nazwa docelowego pliku ASCII]
```

Między przyjaciółmi wymieniamy się kluczami w postaci wygenerowanych w powyższy sposób zbiorów ASCII. Zawartość naszego archiwum z kluczami publicznymi możemy obejrzeć za pomocą komendy:

```
pgpk -l
```

lub lepiej:

```
pgpk -c
```

Aby wprowadzić do naszego archiwum kluczy publicznych nowy, właśnie uzyskany od kogoś klucz, posługujemy się komendą:

```
pgpk -a [nazwa pliku z kluczem]
```

Na początek możemy wprowadzić sobie dostarczany wraz z pakietem PGP klucz publiczny autora amigowej wersji PGP (nosi on nazwę StefansKey.asc). W podobny sposób postępujemy w przypadku kluczy od innych osób.

PGP A YAM V2.0

Spośród amigowych kombajnów pocztowych niewątpliwie najlepiej z pakietem PGP współpracuje program YAM v2.0. Musimy tylko poinformować go tym, który z zainstalowanych kluczy jest naszym kluczem publicznym, a które należą do naszych adresatów. Wyboru własnego klucza publicznego dokonujemy w konfiguracji YAMa, w części dotyczącej ochrony prywatności (Security). Klucze naszych przyjaciół przyporządkowujemy im w książce adresowej (AddressBook), w okienku edycyjnym ich danych personalnych.

Aby zaszyfrować świeżo napisany list, należy jedynie zaznaczyć odpowiednie pole w opcjach. Mamy tam do wyboru następujące możliwości:

1. **Sign** – podpisanie listu za pomocą charakterystycznego dla nas, generowanego przez pakiet PGP podpisu dołączanego do listu w postaci dodatkowego pliku. Sama treść listu pozostaje niezmieniona – służy to jedynie naszej identyfikacji, nie chroni danych przed ich podglądaniem.
2. **Encrypt** – zakodowanie przesyłanych danych za pomocą algorytmu PGP, od tej pory są one niedostępne dla osób niepowołanych.
3. **Sign + Encrypt** – kombinacja poprzednich metod.

Należy przyznać, iż YAM v2.0 współpracuje z pakietem PGP doskonale: samo kodowanie i czytanie wcześniej zakodowanych listów na mojej A1240 40 MHz odbywa się dość szybko (dla dużej ilości danych kilka sekund).

Na koniec życzę Wszystkim powodzenia w instalacji PGP na swoich maszynach i jak największego bezpieczeństwa przesyłanych danych.

Rafał Nowicki
ranowic@amedec.amg.gda.pl

YAM 2.0p7

Na początku był YAM 2.06... A później pojawił się YAM 2.07!

Celowo nie podjąłem się opisu YAMa 2.06, oczekując na jego szybki update. Szwankująca konwersja polskich znaków diakrytycznych od razu dyskwalifikowała program w oczach wymagającego internauty. Na szczęście z początkiem marca autor, Marcel Beck, skompilował i udostępnił amigowej rzeszy siódmy preview swojego mailera (niech będzie z angielska).

ZMIANY NA LEPSZE

Hurra! Moja radość nie znała granic, gdy wśród poprawionych bugów odnalazłem konwersję naszych ogonków. Lawina maili, jaką otrzymał Marcel Beck od polskich użytkowników, poskutkowała. Wszystkie wiadomości są prawidłowo konwertowane i miejmy tylko nadzieję, że to już koniec tych problemów.

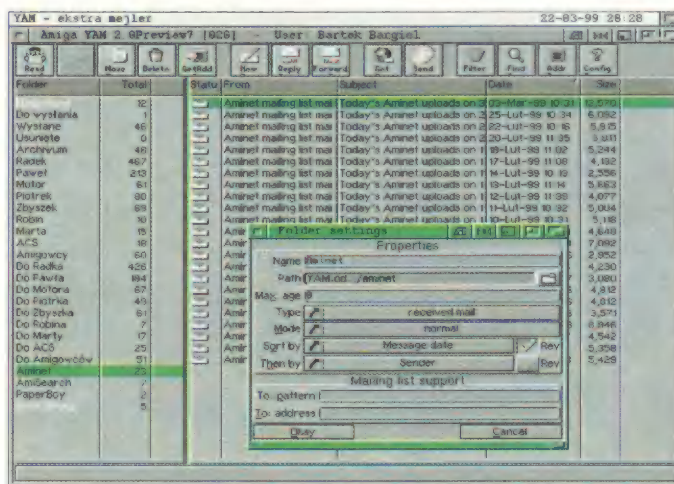
Drastycznej zmianie uległ sposób konfiguracji folderów na maile. Tworzymy, edytujemy i usuwamy je za pomocą oddzielnego, nowego menu, a nie – jak do tej pory – w preferencjach YAMa. Muszę przyznać, że to dobre posunięcie ze strony autora, zdecydowanie ułatwiające życie.

Przy tej okazji ostrzegam, że YAMp7 korzysta z nowego formatu pliku konfiguracyjnego. Zamiast więc zgrać bezpośrednio ustawienia ze starszej wersji programu, skonfigurujcie go od nowa! Jednego nie musicie się obawiać – używane dotychczas foldery dają się bez problemu wykorzystać w nowym YAMie (opcja New folder..., a następnie Existing directory).

Czas na nowinkę rodem z Outlook Expressa: autocompleter aliasów z książki adresowej. To nieoceniona pomoc przy adresowaniu listów! Wklepywanie każdorazowo słów „Aleksander Kwaśniewski" nie należy do przyjemności (a fe, z kim ty korespondujesz... – przyp. RB), lecz w YAMie p7 wystarczy wpisanie dwóch pierwszych liter: „Al". Program sam uzupełni dalszą część imienia i nazwiska, o ile oczywiście Olek figuruje w naszej książce adresowej...

Teraz się pochwalę. Po mojej dosyć dawnej sugestii Marcel Beck uaktywnił istniejącą, lecz nie działającą dotychczas opcję filtrowania wysyłanej poczty (Apply to sent mail). Efekt? YAM potrafi już np. umieścić list do rednacza ACSu w folderze ACS natychmiast po jego wysłaniu. Tym samym regularne filtrowanie folderu SENT staje się zbędne.

Z mniejszych ciekawostek... Dawne wersje programu wyświetlając maila dwukrotnie odrysowywały jego tekst.



Wrażenie było takie, jakby pracowało się co najwyżej na 020 bez FASTu... Z nowym YAMem takich wrażeń już jednak nie doznamy. Nie przeżyjemy też tragicznej utraty dłuuugiego maila, którego właśnie kończyliśmy, a nasza przyjaciółka przerwała nam tę czynność efektownym „padem". Edytor YAMa umożliwia autozapis aktualnie tworzonej wiadomości co x sekund do pliku YAM:.autosave.txt. Tej opcji nie znajdziecie w oknie konfiguracyjnym – trzeba „grzebać" w pliku YAM:.config (ustawienie AutoSave, w sekcji Advanced).

Nie ma sensu wypisywać tu wszystkich usuniętych bugów, bo jest ich naprawdę multum. Trudno jednak przemilczeć nowość, którą (wstyd! ;) pominął Arnee w artku o YAMie 2.06, a o której wspomniałem przy okazji opisu YAM2NN. Zarówno YAM p6, jak i p7 mają już pełnosprawny port ARexxa! Ja, arexxowy maniak, musiałem o tym wspomnieć...

ZMIANY NA GORSZE

A cóż to? Podczas korekty zdarzył się chyba jakiś błąd i wydrukowano nieprawidłowy nagłówek! Należy go przekreślić i napisać dużymi literami: YAM JEST WSPANIAŁY. W obecnej postaci program zasługuje nawet na miano pełnej wersji. Myślę zatem, że już wkrótce autor zdecyduje się na wydanie oficjalnej „dwójki". A wtedy przyjdzie nam oczekiwać na kolejne oblicze mailera - hierarchiczne foldery, listy w formacie HTML... Mniam, mniam, to YAM...

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net

Cache2Dir

IBrowse jest dobrą przeglądarką WWW. Co nie znaczy, że doskonałą... Jedną z jej większych wad jest bardzo ograniczona i niewygodna obsługa „keszu". Przeglądanie stron z podręcznego bufora IBrowse nie należy do przyjemności. Pewnym ułatwieniem może być jednak program o tajemniczej nazwie Cache2Dir.

KTO ZACZ?

Proszę spojrzeć na zdjęcie obok. Co widzicie? No tak, lister Opusa, a w nim nazwy różnych site'ów, które odwiedziłem. Są to katalogi, w których znajdują się wszystkie pliki pobrane kiedyś przez IBrowse'a z sieci. Pliki HTML, obrazki GIF, JPEG – ułożone dokładnie tak, jak na oryginalnym serwerze. Można więc wejść do katalogu i spokojnie przeglądać strony.

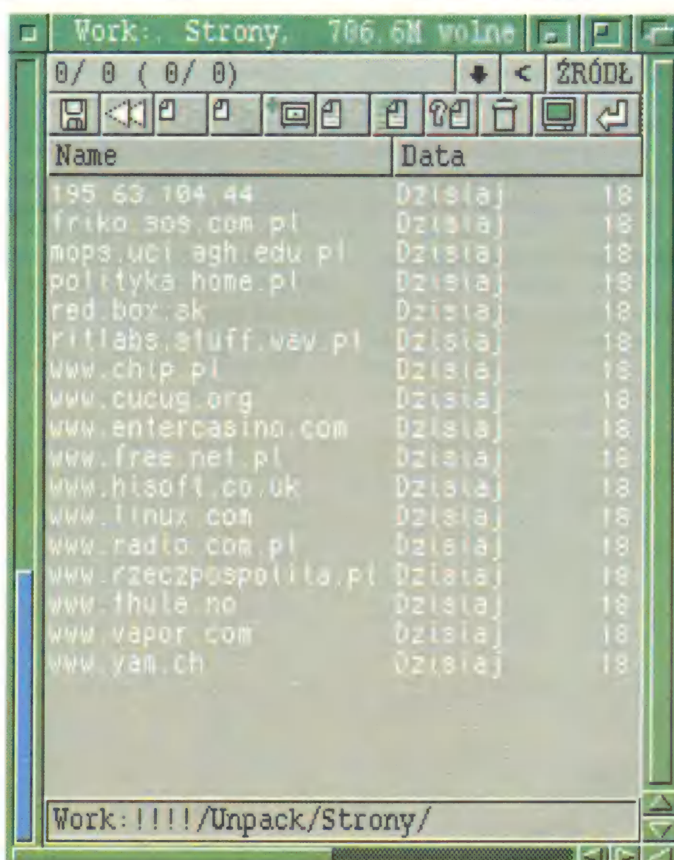
JAK UZYSKAĆ TAK PIĘKNĄ STRUKTURĘ KATALOGÓW?

Pytanie czysto retoryczne - w końcu to opis programu Cache2Dir. Po jego uruchomieniu wskazujemy katalog z buforem IBrowse'a, a następnie docelowy. Teraz czeka nas czekanie! Wyjdźmy sobie na herbatkę, a nawet dwie lub trzy, bo programik nie grzeszy szybkością. Z moim sześciomegowym cachem poradził sobie w ok. dziesięć minut.

CÓŻ DODAĆ?

Chyba jeszcze to, że program znajdziecie w największej kolekcji oprogramowania na Amigę (czyt. Aminet), w katalogu comm/www.

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net



ACDB

Wyobraź sobie... Wsuwasz płytę audio do czytnika, player zabiera się za jej odtwarzanie, a inny program łączy się z Internetem i pobiera informacje o włożonym krążku... Tak, to możliwe!

Każda dobra „odgrywajka" płyt CD ma możliwość wyświetlania wykonawcy, tytułu płyty oraz tytułów poszczególnych nagrań. Jednak tych danych nie ma na płycie - stamtąd odczytywany jest tylko kod identyfikacyjny krążka. Dane możemy wpisać ręcznie, a player nagra je pod nazwą będącą kodem ID płyty (kojarzycie pliki o odstraszających nazwach typu ID1200C05A044CE8?). Jednak nie każdy ma ochotę to wszystko wklepywać (szczególnie przy dużej płytotece). Można ściągnąć z Aminetu kolekcje gotowych IDów, ale ich wybór jest ograniczony.

Dzięki Piotrowi Gapińskiemu i jego programowi ACDB Amigowcy mają jeszcze trzecią możliwość: mogą skorzystać z dobrodziejstw internetowych baz CDDB, które przechowują tytuły tysięcy płyt CD i nagranych na nich piosenek. ACDB nie jest playerem, ale potrafi zapisać ściągnięte dane o płytce w formacie zgodnym z SCDP i rozpoznawanym przez prawie każdą amigową „odgrywajkę".

OBSŁUGA

Nic szczególnie skomplikowanego... Łączymy się z Internetem, uruchamiamy ACDB, wsuwamy krążek do odtwarzacza i klikamy na gadżecie CD. Program połączy się z dowolną bazą CDDB (domyślnie www.cddb.com), po czym wyśle prośbę o dane na temat płyty w czytniku. Po kilku chwilach w oknie programu ujrzymy interesujące nas informacje: wykonawcę, tytuł płyty oraz nazwy utworów.

Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak zapisanie tych danych. Kliknięcie na Save umieści je w pliku w formacie SCDP. Pliki takie należy gromadzić w oddzielnym katalogu. Wykorzysta je później nasz player i powie wszystko o wkładanych płytach.

KONFIGURACJA

ACDB ma kilka opcji konfiguracyjnych dostępnych poprzez tooltype'y. Przed pierwszym użyciem programu konieczny jest wybór sterownika, który obsługuje czytnik CD. Osobiście korzystam z atapi.device i nie napotkałem żadnych kłopotów. Jest to o tyle dziwne, że mój Sony x2 jest wyjątkowo kapryśnym napędem i odmawia współpracy z większością playerów obsługujących SCDP...

KOŃCZ WAŚĆ, WSTYDU OSZCZĘDŹ

Żebym nie zapomniał – mamy do czynienia z wersją beta programu! Sam autor zaznacza jednak, że to „wersja beta do testowania", tak więc mój test jest w pełni legalny:-). Zresztą, wbrew podtytułowi, nie ma się czego wstydzić. Program jest bez zarzutu, przekonajcie się o tym sami.

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net

PS. ACDB w Aminecie – katalog disk/cdrom.

Atomowy skrypt

Czy Twój amigowy zegar naprawdę wskazuje aktualny czas? Szczerze w to wątpię. Mało kto zwraca na to uwagę, a staje się tak dopiero wówczas, gdy z winy przyjaciółki spóźnimy się na ważne spotkanie czy autobus...

Bez obaw! Nie tylko sygnalizuję Wam problem, ale mam też jego gotowe rozwiązanie, napisane w języku ARexx. Uwaga, uwaga, nadchodzi Atomic.rexx.

TEORIA

Zacznę od wymagań, bo one grają tu ważną rolę. Niezbędny jest bowiem dostęp do Internetu! To właśnie z sieci pobierana będzie informacja o aktualnym czasie. A ściśle rzecz biorąc – z tzw. timeservera ulokowanego w Narodowym Ośrodku Nauki i Technologii USA. Ów serwer współpracuje z zegarem atomowym, co daje nam gwarancję, że czas podawany jest naprawdę precyzyjnie.

Autor skryptu wziął pod uwagę globalność Internetu, a więc i rozpiętość stref czasowych, w jakich może być użyty Atomic. Skrypt dostosowuje się do strefy czasowej użytkownika. Co więcej, pozwala na wybór czasu letniego lub zimowego.

Atomic domyślnie korzysta z timeservera A (time-A.timefreq.bldrdoc .gov), ale w razie niepowodzenia podejmuje próbę połączenia z timeserverem B (time-B.timefreq.bldrdoc .gov). Co prawda rzadki to przypadek, ale „przezorny zawsze ubezpieczony"...

PRAKTYKA

Użycie Atomica to po prostu zwykłe wywołanie skryptu Arexxa. Skrypt przyjmuje argument dotyczący czasu letniego, a będący po prostu switchem y/n. Kiedy wywoływać skrypt? Na pewno gdy jesteśmy online, to nie ulega wątpliwości. Autor proponuje wywołanie Atomica po zalogowaniu się do Sieci. W popularnym Miami ten efekt uzyskamy, używając zdarzenia Online w sekcji Events.

Atomic zwykle nie sprawia kłopotów. „Zwykle", czyli czasami problemy się jednak pojawiają. Chodzi o sytuację, gdy skrypt nawiązuje połączenie z timeserverem, czeka na pobranie czasu, a my nagle rozłączamy się z Internetem. Systemowy czas nie powinien ulec zmianie, lecz skrypt informuje o błędzie i przestawia zegar Amigi o godzinę do przodu... Liczę na to, że autor zlikwiduje tę usterkę w kolejnych wersjach skryptu. A na razie – mimo wszystko – polecam!

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net

Atomic.rexx rezyduje w Aminecie (katalog comm/misc).

WebUp

Oto maluch, który okazuje się bardzo pomocny podczas umieszczania i aktualizacji naszej strony w Internecie.

– Przepraszam, czy można?
– Można, można, oczywiście!
– Ja mam pewną kwestię... ale nie wiem czy można?
– Tak, tak, prosimy bardzo, proszę...
– Bo ja znam świetny program do umieszczania strony WWW na serwerze... Wygodniejszy, lepszy...
– Aha. A skąd pan wie?
– Próbowałem!

...a rezultatem tych prób jest poniższy opis WebUpa, bo tak zwie się to cudo. Wszystko po to, aby przybliżyć Wam alternatywne rozwiązanie kwestii opisanej przez Pepsona w ACS 3/99.

KOLEGA MI ZREFERUJE...

WebUp wykonuje wszystkie niezbędne czynności, aby nasza strona znalazła się w Internecie. Zawartość katalogu ze stroną kopiowana jest więc na podany serwer. WebUp odnotowuje przy tym, które pliki zostały skopiowane, tak aby po kolejnym uruchomieniu na serwer powędrowały tylko te pliki, które uległy zmianie!

I właśnie ta opcja, niby banalna, ale jakże przydatna, ułatwi życie wszystkim webadminom. Swego czasu także ja prowadziłem własną stronę WWW i bardzo irytująca była procedura jej uaktualniania. Wyszukiwanie zmienionych plików, kopiowanie ich do oddzielnego katalogu, upload katalogu za pomocą AmFTP... Dzięki WebUPowi to już przeszłość!

SMUTEK I NOSTALGIA?

Dla niektórych wadą WebUPa może być brak GUI, co oczywiście oznacza obsługę z poziomu Shella/CLI. Ale w dzisiejszych czasach to chyba nie powód do płaczu. Od czego Opus, ToolManager czy nawet Argue? Tym bardziej, że składnia użycia nie jest wcale skomplikowana:

```
WebUp LOCALWEBDIR <katalog ze stroną na naszym HDD> WEBSERVER <serwer ftp> USERNAME <twój login> PASSWORD <hasło> REMOTEWEBDIR <ew. podkatalog na serwerze>
```

Dla danych opartych na artku Pepsona wyglądałoby to tak:

```
WebUp LOCALWEBDIR „Teksty:Homepages/Amiga" WEBSERVER „suxpc.pl" USERNAME „amigowiec" PASSWORD <hasło>
```

„JA JESTEM UMYSŁ ŚCISŁY...

...i mi podobają się piosenki, które już raz słyszałem". Niekoniecznie dotyczy to jednak programów. WebUp od razu przypadł mi do gustu. To klasyczny program amigowy: ciekawy pomysł, dobre wykonanie, a to wszystko za friko, bo WebUp czeka na Was w Aminecie (comm/www). Have fun!

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net

WIELKA PROMOCYJNA SPRZEDAŻ



EPIC
AMIGA każdy model 1MB



POLTERGEIST
AMIGA każdy model 1MB



BANSHEE
tylko AMIGA 1200

Strzelanina dla 1-2 graczy. 3 dyskietki



BATTLESTORM
AMIGA każdy model 1MB



ISHAR 3
AMIGA z 1MB RAM typu Chip



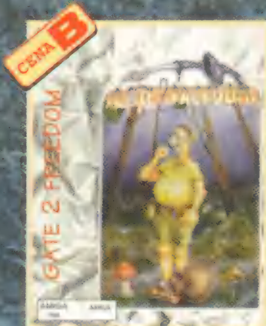
SUPER TAEKWONO MASTER
AMIGA każdy model 1MB

Walki karate w stylu Tae-Kwon-Do dla 1-2 graczy z digitalizowaną grafiką, 2 dyskietki



FRANKO
AMIGA każdy model 1MB

Walki uliczne w sceneriach polskich miast. 3 dyskietki.

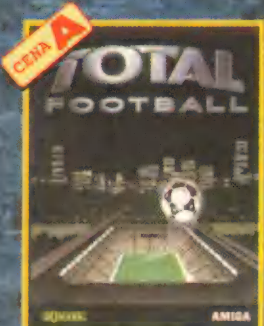


GATE 2 FREEDOM
AMIGA z 1MB RAM typu Chip



JAGUAR XJ220
AMIGA każdy model 1MB

Wyścigi samochodowe Jaguarem XJ220 dla 1 lub 2 graczy. 2 dyskietki



TOTAL FOOTBALL
AMIGA każdy model 1MB



PECHOWY PREZENT
AMIGA z 1MB RAM typu Chip



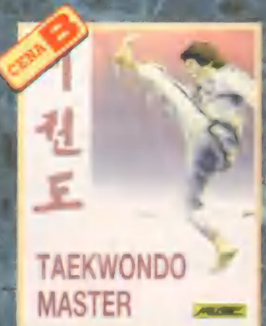
PINKIE
AMIGA każdy model 1MB



MISTRZ POLSKI '96
AMIGA 500Plus/600/A1200



UNIVERSE
AMIGA każdy model 1MB



TAEKWONDO MASTER
tylko AMIGA 1200

Walki karate w stylu Tae-Kwon-Do dla 1-2 graczy z digitalizowaną grafiką, 2 dyskietki



VITAL LIGHT
AMIGA każdy model 1MB



PINBALL HAZARD
AMIGA 500(1MB)/Plus/1200
A500 ponad 1MB RAM



WORMS-DIRECTORS CUT
tylko AMIGA 1200

Ilość	Cena A	Cena B	Wysyłka
1 gra	30 zł	25 zł	+ 5 zł
2 gry	27 zł	22 zł	+ 5 zł
3 gry	25 zł	20 zł	+ 5 zł
4 gry i więcej	23 zł	18 zł	+ 5 zł

Oferta ważna do wyczerpania asortymentu

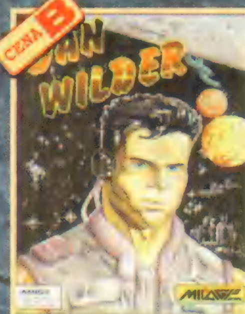
GIER PRODUKOWANYCH PRZEZ MIRAGE



CRAZY CARS 2
tylko AMIGA 500 lub CDTV
Wyścigi samochodowe przez Amerykę, pościgi policyjne. 1 dyskietka.



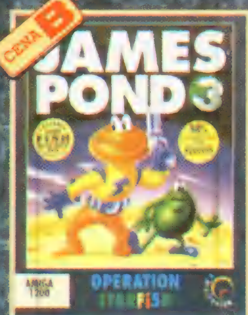
CYBERFORCE
AMIGA każdy model 1MB
Zręcznościowo-przygodowa w stylu sławnego FLASHBACK. 3 dyskietki.



DAN WILDER
AMIGA każdy model 1MB
Przygodowo-zręcznościowa w kosmicznej bazie. 2 dyskietki.



DRAGONSTONE
AMIGA każdy model 1MB
Przygodowa w świecie fantasy z elementami RPG. 3 dyskietki.



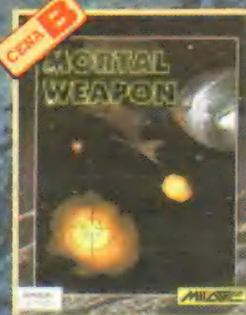
JAMES POND 3
tylko AMIGA 1200
Zręcznościowo-platformowa. 3 dyskietki.



LAST SOLDIER
AMIGA każdy model 1MB
Zręcznościowo-przygodowa-komandos w niemieckim bunkrze. 2 dyskietki.



MAGICZNA KSIĘGA
AMIGA każdy model 1MB
Przygodowo-zręcznościowa platformówka w bajkowych sceneriach. 3 dyskietki.



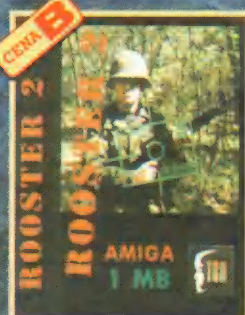
MORTAL WEAPON
AMIGA 500(1MB)/Plus/1200
A600 ponad 1MB RAM
Kosmiczna strzelanina-widok z boku. 2 dyskietki.



PROJECT BATTEFIELD
AMIGA każdy model 1MB
Pierwsza polska gra typu DOOM. 3 dyskietki.



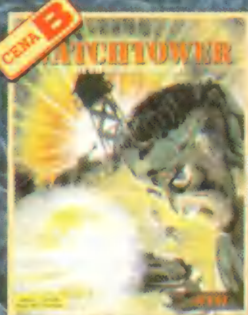
ROCKSTAR
AMIGA 500(1MB)/Plus/1200
A600 ponad 1MB RAM
Ekonomiczna-manager zespołu rockowego. 3 dyskietki.



ROOSTER 2
AMIGA każdy model 1MB
Zręcznościowo-platformowa-komandos w bazie. 2 dyskietki.



SKELETON KREW
tylko AMIGA 1200
Strzelanina w futurystycznych sceneriach. 3 dyskietki.



WATCHTOWER
tylko AMIGA 1200
Zręcznościowa strzelanina-widok z góry dla 1-2 graczy. 3 dyskietki.



WIZKID
AMIGA każdy model 1MB
Zręcznościowo-logiczna. 2 dyskietki.



WOLFCHILD
AMIGA każdy model 1MB
Zręcznościowo-platformowa z walkami. 2 dyskietki.

UWAGA
PIERWSZYCH 50 OSÓB KTÓRE ZAMÓWIĄ CO NAJMNIEJ 2 GRY NA RAZ DOSTANIE W PREZENCIE SUPER STRZELANINĘ W STYLU LEGENDARNEGO "SWIV" SKY HIGH STUNTMAN

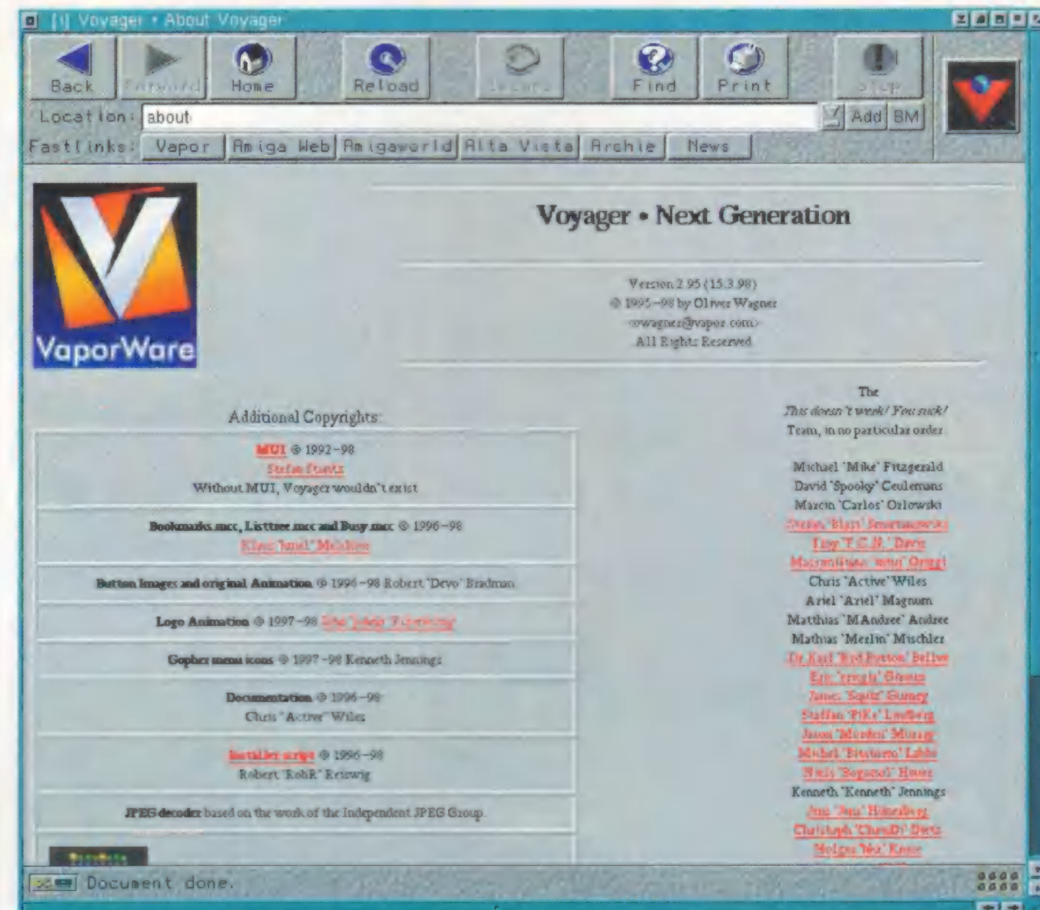


Zamówienia na gry można składać od poniedziałku do piątku w godz. 9:00-17:00 pod nr tel. (0-22) 616 15 50
Ilość niektórych gier ograniczona, do wyczerpania magazynu.

Mieszkańcy Warszawy - odbiór gier w sklepie firmowym.

VoyagerNG v2.95

Kiedy stajesz się szczęśliwym posiadaczem modemu, zapewne pierwszą czynnością, jaką masz zamiar zrobić, jest zobaczenie jakiejś strony WWW. Możesz to zrobić za pomocą tzw. przeglądarki WWW. Na Ami królują trzy browsery WWW: Voyager, IBrowse oraz AWeb. Zapoznam Cię ze sposobem obsługi i konfiguracji programu VoyagerNG w wersji 2.95.



INSTALACJA

Pierwszą czynnością jest zdobycie samego programu. Możesz go ściągnąć ze strony Vapor:

http://www.vapor.com/

albo ze strony AIRI:

http://www.airi.org.pl/

na której można także zarejestrować program (o tym później). Oczywiście nie mając jeszcze przeglądarki, nie wejdziesz „z domu" na powyższe strony - skorzystaj z dostępu do Internetu w pracy/szkole/u kolegi lub zajrzyj na ACS coverCD 6/98. Po rozpakowaniu archiwum (najlepiej do RAMu) wejdź do katalogu z Voyagerem i naciśnij na ikonkę Install_Voyager. Instalacja odbywa się za pomocą systemowego Installera, więc nikt nie powinien mieć żadnych trudności.

Warto zwrócić uwagę na to, że istnieją dwie wersje programu głównego. Podczas instalacji program zapyta Cię o to, czy masz na pokładzie koprocesor. Jeśli masz procesor 68000, 68010, 68020, 68030 bez koprocesora lub 68LC040 wskaż opcję „68000". Natomiast jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem karty turbo z 68030 + koprocesor, 68040 lub 68060, wskaż opcję „68030+FPU". Oprócz tego aby móc korzystać z Voyagera musisz mieć zainstalowany pakiet MUI. Może on być w wersji niezarejestrowanej, która znajduje się na każdym ACS coverCD w katalogu Utilities/Shareware. W związku z tym do w miarę komfortowej pracy (właśnie ze względu na MUI) posiadanie minimum procesora 030 50 MHz jest bardzo wskazane.

Jeśli masz trochę więcej RAMu i tylko kości AGA, najlepiej Voyagera otworzyć na ekranie hires laced (lub jego odpowiedniku w innych niż PAL trybach graficznych) w 256 kolorach. Jeśli ilość RAMu, jaką posiadasz, nie przekracza 4 MB, najlepiej otwórz Voyagera na ekranie Workbencha. Posiadaczom kart graficznych CyberVision lub BVision polecam rozdzielczość 800x600 w 16 lub 24 bitach. Wszystkich powyższych zmian dokonujesz w ustawieniach MUI programem PSI, który znajduje się w pakiecie MUI.

REJESTRACJA

Kolejnym krokiem jest rejestracja programu. Wersja niezarejestrowana samoczynnie wyłącza się po 30 minutach pracy, co jest denerwujące, zwłaszcza gdy coś sobie ściągasz. Samej rejestracji jak już wspomniałem możesz dokonać w AIRI. Po szczegóły odsyłam na ich stronę internetową (masz już czym tam wjechać :). Cena programu to tylko 40 zł, co dla mnie jest śmieszną sumą za tak dobry program. Sam go zarejestrowałem podczas imprezy AmigaShow '98. Po zarejestrowaniu otrzymujesz plik-klucz Voyager.KEY, który musisz przegrać do katalogu, w którym zainstalowałeś Voyagera, lub do katalogu S na partycji systemowej. Warto zrobić sobie kopię bezpieczeństwa tego pliku na dyskietce i schować gdzieś głęboko w szafie.

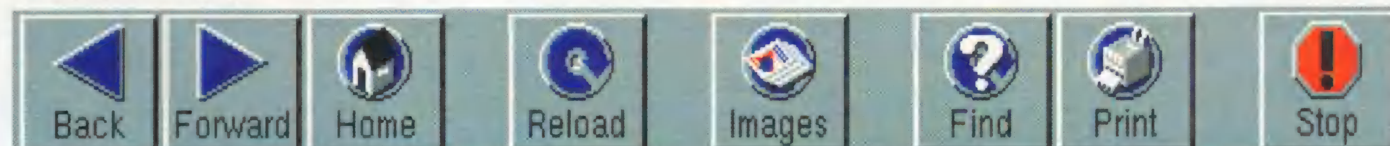
Jeżeli do tej pory wszystko przebiegło poprawnie, po uruchomieniu Voyagera i wyborze „About..." z menu „Voyager" lub po naciśnięciu na literkę V z kulą ziemską, w oknie głównym pod napisem Voyager — Next Generation powinno pojawić się zdanie „Registered to imię nazwisko", gdzie imię i nazwisko to właśnie podane przez Ciebie podczas rejestracji personalia.

OBSŁUGA — GADŻETY

W celu ułatwienia obsługi programu podczas przeglądania stron WWW dodano przyciski nawigacyjne (rys. 1). Znajdują się one na górnej listwie programu. Zajmiemy się nimi po kolei zaczynając do lewej.

BACK — przyciskiem Back wra-

Rys. 1: przyciski nawigacyjne



Location: http://www.clickboom.com Add BM

casz do poprzednio wyświetlanej strony/podstrony. Jeżeli przeglądasz jakąś (pod)stronę A, a potem wchodzisz na (pod)stronę B, to po naciśnięciu przycisku Back wracasz na A.

FORWARD – przyciskiem Forward wchodzisz z powrotem na stronę, z której cofnąłeś się przyciskiem Back. Wracając do przykładu: jeśli cofnąłeś się ze strony B do A, po naciśnięciu Forward przeglądarka znowu przejdzie na stronę B.

HOME – tym przyciskiem wchodzisz na stronę, jaką ustawiłeś sobie jako Home Page w „General Settings" w głównym programie konfiguracyjnym. Jest to strona, na którą Voyager wchodzi od razu po jego uruchomieniu.

RELOAD – służy do ponownego załadowania (przeładowania) strony, na której aktualnie się znajdujesz. Reload używasz, jeśli chcesz uaktualnić właśnie przeglądaną stronę.

IMAGES – jeżeli w menu Settings w „Image Loading" masz ustawione „Image maps only", to strona wczyta się bez grafiki. Aby ściągnąć grafikę, naciskasz przycisk Images, który dogra wszystkie ilustracje znajdujące się na stronie.

FIND – wyszukiwarka stron WWW. Po naciśnięciu tego przycisku pokaże się pole, w które wpisujesz wyraz, na podstawie którego zostanie odnaleziona strona lub strony związane z tym, co wpisałeś. W tym celu Voyager posłuży się czterema popularnymi przeszukiwarkami internetowych zasobów: AltaVista, WebCrawler, Lycos oraz chyba najpopularniejszym YaHoo!.

PRINT – służy do wydrukowania aktualnej strony. Po jego naciśnięciu pokaże Ci się menu „Print Dokument", gdzie możesz ustawić sposób wydruku (tekst z grafiką lub bez niej) oraz preferencje samej drukarki.

STOP – jak sama nazwa wskazuje, przycisk Stop służy do zatrzymania procesu ściągania strony.

Pod przyciskami nawigacyjnymi znajduje się pole „Location:" (rys. 2), gdzie wpisujesz adres URL (Uniform Resource Location), czyli adres strony, którą masz zamiar zobaczyć. Na zamieszczonej ilustracji jest wpisany adres strony firmy ClickBoom (Napalm Rulez!).

Warto wspomnieć jeszcze o dwóch małych dogodnościach, jakimi uraczył nas autor Voyagera, a o których mogłeś już przeczytać w ACS 6/98, w artykule Bartka Bargiela. Pierwszą z nich jest samoczynne dodawanie przedrostka „http://„, w przypadku gdy o tym zapomnisz. Drugą fajną sprawą jest zapamiętywanie adresów stron, na których w przeszłości już byłeś. Żeby wszystko było jasne, posłużę się małym przykładzikiem: kiedyś tam byłeś na stronie ClickBoom i po paru dniach masz ochotę znowu ją odwiedzić. Po uruchomieniu Voyagera naciskasz lewy przycisk myszy na polu „Location:". W miejscu napisu „Location:" pokazuje się napis „Goto:". Wpisujesz „www." (i w tym momencie program sam wstawia przedrostek „http://„), zaraz po tym zaczynasz pisać „cli" i program sam dopisuje „ckboom.com". Masz już kompletny adres. Wystarczy tylko nacisnąć [Enter], by program połączył się z tą stroną.

Za adresem URL po prawej stronie znajdują się trzy przyciski. Po naciśnięciu pierwszego z nich pojawia się menu, gdzie znajdują się adresy stron, na których byłeś od czasu uruchomienia programu. Aby ponownie wejść na którąś z nich, wystarczy tylko kliknąć na jeden z widniejących tam adresów. Następne dwa przyciski służą do obsługi bookmarks (czyli po polsku zakładek). Pierwszy z nich – „Add" – służy do dodania strony do naszej bazy ulubionych stron WWW, a drugi – „BM" – otwiera tę bazę. Więcej na ten temat znajdziesz poniżej.

Na samym dole (rys. 3) po lewej stronie wyświetlają się napisy informujące o ściągającej się stronie. Może tam pojawić się napis „Loading images, 4 to go...", co oznacza, że do strony ściągają się jeszcze 4 obrazki. Napis „Document done" mówi, że strona ściągnęła się już w całości. Jeśli na stronie znajdują się odnośniki do innych jej części lub linki do innych adresów WWW (w postaci napisów lub obrazków), to po najechaniu na któryś z nich wskaźnikiem myszki na belce informacyjnej pokaże się miejsce docelowe, np: „Goto: http://www.amiga.com.pl".

Po prawej stronie belki znajdują się „lampeczki" (nadal rys. 3), które w sposób obrazowy informują Cię o postępach w ściąganiu strony. Liczba tych „lampeczek" oznacza liczbę połączeń, jaka realizowana jest w tym samym czasie. Liczbę połączeń ustawiasz sobie sam, ale o tym będzie dalej. „Lampeczki" mogą przybrać jeden z pięciu kolorów:

1. Zgaszony czerwony – Voyager próbuje znaleźć plik na serwerze. Jeśli „lampeczka" jest przez dłuższy czas w takim stanie, oznacza to, że prawdopodobnie wymaganego pliku nie ma.

2. Zapalony czerwony – program znalazł plik, czyli inaczej mówiąc nawiązał połączenie.

3. Zgaszony zielony – przerwa w ściąganiu pliku. Najczęściej ze względu na „tłok w sieci". Najbardziej denerwującą rzeczą jest sytuacja, gdy wszystkie „lampeczki" są w takim kolorze, o czym sam się przekonasz.

Rys. 2: URL i bookmarks

4. Zapalony zielony – Voy ściąga plik. Bardzo wesoły kolor:)

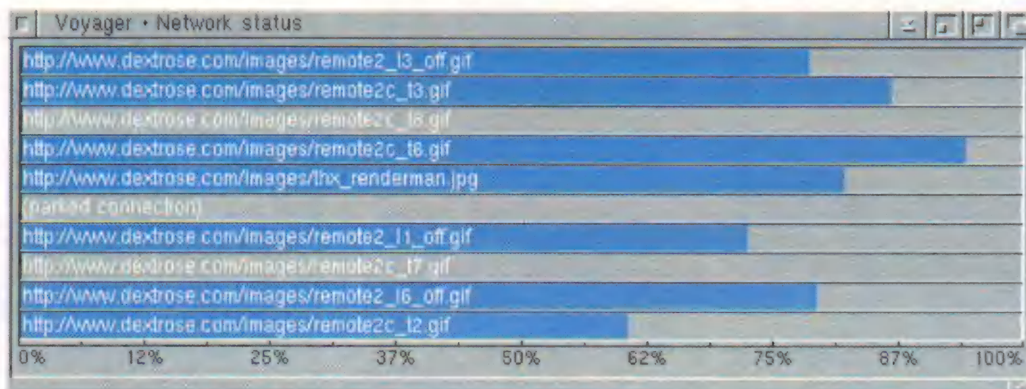
5. Nie świeci w ogóle – kanał połączenia jest wolny.

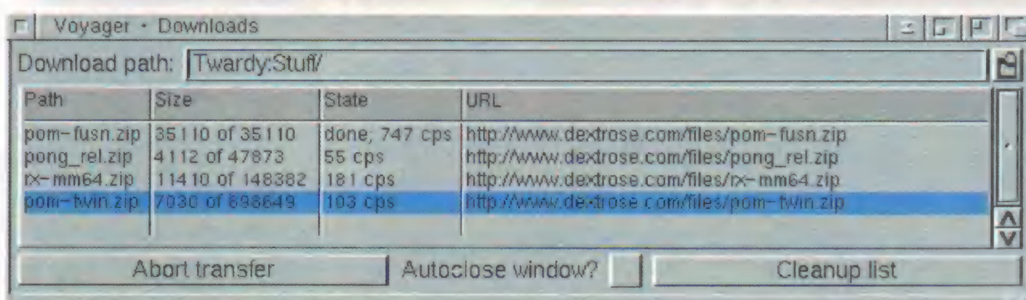
Dla początkujących internautów może to być nie do końca zrozumiałe, posłużę się więc małym przykładzikiem. Przypuśćmy, że strona, którą właśnie wybrałeś, składa się np. z pliku głównego „index.html" i 5 obrazków. Najpierw zapali się jedna z „lampeczek" informująca o ściąganiu „index.html", a w miarę postępów w ściąganiu tego pliku będą zapalać się następne, informujące Cię o ściąganiu obrazków.

Ktoś spostrzegawczy stwierdzi, że przecież musi ściągnąć się cały „index.html", a dopiero potem te obrazki. I tu wychodzi nam kolejna zaleta Voyagera w wersji 2.95, czyli obsługa protokołu HTTP/1.1, o której już wspominał Bartek Bargiel w ACS 6/98. Podczas ściągania „index.html" gdy Voyager natknie się na informację o jakimś obrazku do tego dokumentu, automatycznie zacznie go pobierać, nawet jeśli cały plik „index.html" nie jest jeszcze ściągnięty.

To by było na tyle, jeśli chodzi o podstawowe wiadomości potrzebne do używania programu. Idziemy dalej. Zajmę się teraz opcjami, jakie

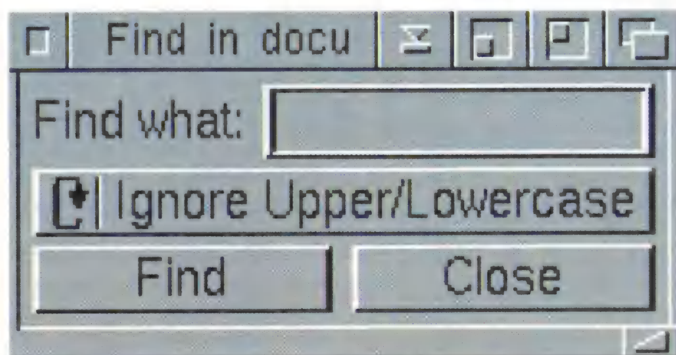
(góra) Rys. 4: okno Network status
(dół) Rys. 5: okno Downloads





Rys. 3: belka informacyjna

Goto **http://www.clickboom.com/1.shtml**



Rys. 6: okno Find in document

możesz wybrać z menu głównego (wywołujesz je oczywiście prawym przyciskiem myszy). Są to: „Voyager", „Windows":), „Bookmarks" i „Settings". Niektóre opcje z menu można wywołać kombinacją klawiszy [Amiga + znak], co oczywiście zaznaczę.

MENU VOYAGER

Iconify [Amiga+I] – zamyka ekran Voyagera. Nie wychodzi z programu, tylko przechowuje go w pamięci, co zwalnia trochę RAMu. Możesz go z powrotem wywołać z poziomu programu Exchange, który powinieneś mieć na dysku systemowym w katalogu Tools/Commodities. Opcja przydatna wtedy, gdy musisz uruchomić inny pamięciożerny program, a nie chcesz wychodzić z Voyagera.

About [Amiga+?] - info o programie, które pokazuje się w polu głównym przeglądarki. Jeśli masz zarejestrowaną wersję, pojawia się tam także informacja o tym.

Cache list [Amiga+C] – przeglądarka przechowuje na twardym dysku elementy ostatnio oglądanych stron WWW (dzięki temu np. po wciśnięciu przycisku Back program nie musi ponownie ściągać strony, do której chcesz wrócić) To właśnie jest cache przeglądarki. Po wybraniu „Cache list" w oknie głównym pojawia się lista plików, które aktualnie znajdują się w buforze dyskowym Voyagera.

Cache browser [Amiga+L] – to samo, co „Cache list", ale otwiera się specjalne okno wywołane programem, który powinien znajdować się w katalogu, gdzie zainstalowałeś Voyagera. O tym programie (jak i o cache'u) przeczytasz w dalszej części artykułu.

Flush document cache – oprócz bufora dyskowego Voyager rezerwuje pewną część pamięci, której wielkość ustalasz podczas konfiguracji programu. Przechowuje tam zarówno dokumenty html, jak i obrazki. Tą opcją usuwasz z cache'u (tylko tego znajdującego się w pamięci) dokumenty html.

Flush image cache – a tą opcja usuwasz tylko obrazki, dokumenty html zostaną nienaruszone.

Network status – po wybraniu tej opcji otwiera się okno (rys. 4) podzielone na paski, których jest tyle, ile ustawiłeś kanałów połączeń ("number of connections"), a więc tyle, ile masz „lampeczek" na dole ekranu. Jest to graficzne odzwierciedlenie zaawansowania procesu wczytywania (ufff :)) plików z serwera. Na każdym pasku dodatkowo widnieje nazwa ściąganego elementu.

Downloads – otwiera się okno (rys. 5), w którym jest lista plików pobieranych przez Ciebie i nagrywanych na wskazane miejsce na dysku. Jest to tabelka podzielona na cztery części. W polu „Path" program wpisuje nazwę ściąganego pliku. Dalej w „Size" masz podaną informacje jaka część pliku już się ściągnęła i jaką wielkość ma cały plik. W „State" podawana jest średnia prędkość, z jaką plik się downloaduje (ściąga z Internetu). Jeśli pobieranie pliku dobiegło końca, pokazuje się napis „Done", jeśli coś poszło nie tak – „Failure". W „URL" jest podana dokładna ścieżka dostępu do miejsca na sieci, w którym znajduje się pobieramy plik. Żeby odświeżyć to okno i wykasować z listy pliki, które już się ściągnęły, naciskasz „Cleanup list". Zaznaczając jakiś plik z listy i naciskając „Abort transfer" powodujesz przerwanie pobierania pliku. A gdy zaznaczysz opcję „Autoclose window?", to po pobraniu wszystkich plików z listy okno „Downloads" samo się zamknie.

Quit [Amiga+q] – tej opcji jeszcze nie rozgryzłem, więc musisz jej działanie sprawdzić sam :D.

MENU WINDOWS

Przechodzimy do kolejnego menu o dziwnie brzmiącej nazwie.

Open new window [Amiga+n] – uruchamia Windows '98 :D. Spokolutzik, nie wpadaj w panikę, tak naprawdę to otwiera nowe okno Voyagera. Przydatne jeśli chcesz sprawdzić jakiś adres URL bez wychodzenia z właśnie przeglądanej strony lub po prostu przeglądać kilka stron naraz.

Open local file [Amiga+o] – opcja ta umożliwia przeglądanie stron nagranych na Twoim dysku (lub płytce CD), czyli bez łączenia się z Internetem (w tak zwanym trybie off-line). W ten sposób możesz oglądać strony, które ktoś wcześniej zgrał z Internetu, magazyny i instrukcje do programów zapisane w formacie html, a także przetestować własną stronę przed umieszczeniem jej w Internecie.

Search in current document – przeszukiwanie strony WWW pod kątem występowania podanego wyrazu. Otwiera okno (rys. 6), gdzie w polu „Find what:" wpisujesz jakiś ciąg znaków. Po wpisaniu naciskasz lewym przyciskiem myszy na „Find". Po znalezieniu odpowiedniego wyrazu zostaje on podświetlony. Dodatkowo możesz zadecydować, czy podczas przeszukiwania mają być rozróżniane wielkie i małe litery ("Mind Upper/Lowercase"), czy nie ("Ignore Upper/Lowercase"). Po skończeniu przeszukiwań zamykasz okno przyciskiem „Close" lub gadżetem systemowym.

Show current document's source [Amiga+x] – wyświetla w osobnym oknie aktualny dokument html w wersji źródłowej, czyli bez interpretowania poleceń języka html (tak, jak wyświetliłby go edytor tekstu).

Save as html [Amiga+w] – zapisuje na dysku we wskazane miejsce aktualnie przeglądany dokument html.

Save as ASCII text [Amiga+t] – działa podobnie jak poprzednia opcja, ale wycina z dokumentu html wszystkie polecenia, zostawiając sam tekst.

Na końcu tego podmenu widnieje tytuł aktualnej strony nadany przez jej twórcę.

MENU BOOKMARKS

Bookmarks jest swego rodzaju bazą danych. Jej zadaniem jest przechowywanie adresów stron, które Ci się podobają i/lub na które zamierzasz wracać. Jak już wcześniej napisałem, „Add" (patrz rys. 2 – dwa ostatnie przyciski) służy do dodania adresu URL do Twojej bazy. Naciskasz go w czasie, gdy przeglądana strona wzbudziła Twoje zainteresowanie. Przycisk „BM" lub opcja „Open" z menu [Amiga+b] otwiera okno, w którym znajduje się zawartość tej bazy (rys. 7).

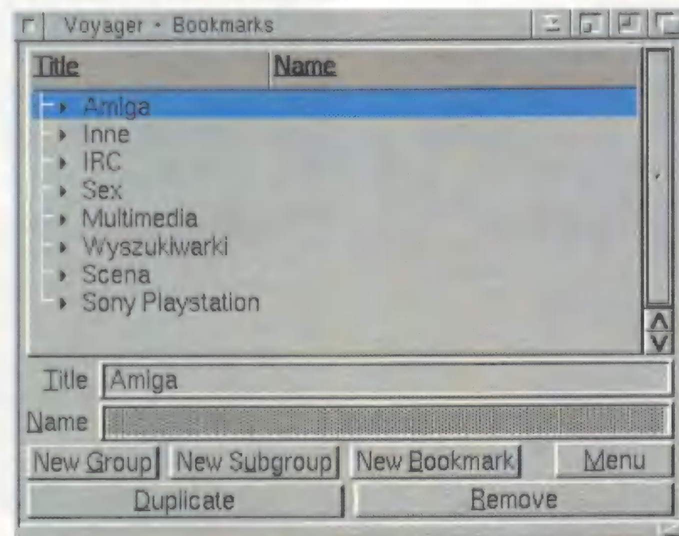
Masz możliwość edycji znajdujących się tu danych; możesz je podzielić na grupy i podgrupy. Odpowiednią grupę tworzysz przyciskiem „New Group", a podgrupę – „New Subgroup". Możesz przenieść jakiś adres z jednej grupy do drugiej metodą „drag&drop": naciskasz raz lewym przyciskiem na adres i „trzymając" go przenosisz na grupę docelową, gdzie puszczasz przycisk. Do grupy wchodzisz przez dwukrotne kliknięcie na niej. Po naciśnięciu na adres strony przyciskiem „Duplicate" robisz kopię tego adresu, a za pomocą „Remove" usuwasz go.

Po całej operacji musisz zapisać zawartość bazy na dysku. Możesz to zrobić pomocą jednej z dwóch opcji. „Save bookmarks" zapisuje ją pod nazwą Bookmarks.html w katalogu, w którym zainstalowałeś Voyagera. W przypadku „Save bookmarks as" sam definiujesz miejsce i nazwę pliku z bazą.

Twoja baza adresów zapisuje się w postaci dokumentu html, a więc możesz wyświetlić jej zawartość za pomocą Voyagera. Służą do tego obecne w menu Bookmarks opcje: „Goto bookmarks" (automatycznie odczytuje plik Bookmarks.html) oraz „Load bookmarks" (po jej wybraniu sam wskazujesz ścieżkę dostępu i nazwę pliku, pod która zapisałeś bazę).

Sugeruję, abyś od początku utrzymywał w bazie zakładek porządek i stworzył sobie kilka podstawowych grup. Jeśli nie, po pewnym czasie zrobi Ci się totalny bałagan.

John Doe



Rys. 7: bookmarks

MakeCD

Witam wszystkich nagrywających na Amidze lub tych, którzy dopiero zamierzają dokupić nagrywarkę CD-R do swojego komputera (to do Amigi można podłączyć CD-ROM??? – no, bez żartów...). Rozpoczynający się tym odcinkiem cykl obsługi MakeCD pomoże Wam opanować podstawy nagrywania płyt CD-R na Amidze i wybrać odpowiedni sprzęt.

Ktoś mógłby zapytać, czemu właśnie MakeCD? Przecież oprócz tego programu istnieje również MasterISO i BurnIt. Dodatkowo wszystkie trzy programy są stale rozwijane. Cóż, w naszej, polskiej rzeczywistości często o wyborze programu decyduje jego cena i dostępność. MakeCD, dzięki współpracy autorów (Patrick Ohly i Angela Schmidt) z AIRI jest w naszym kraju zdecydowanie tańszy od swej konkurencji (co oczywiście nie oznacza, że gorszy), prócz tego jego rejestracja nie stanowi większego problemu.

Podczas prowadzenia tego kursu postaram się również odpowiedzieć na kierowane do mnie przez początkujących użytkowników MakeCD pytania. Ich liczba świadczy o stale rosnącej grupie osób, które zdecydowały się na uzupełnienie swojej konfiguracji o nagrywarkę.

Na początek postaram się odpowiedzieć na dwa pytania, jakie najczęściej przewijają się w listach/mailach osób, które dopiero planują wyposażyć Amigę w nagrywarkę CD-R lub kupiły ją i mają pewne kłopoty.

Pierwszy dylemat, przed jakim stają chyba wszyscy z nas, to wybór sprzętu nagrywającego. Niestety, nie odpowiem Wam na to pytanie bezpośrednio. Po pierwsze, nie chciałbym być posądzony o kryptoreklamę, po drugie nagrywarki bywają niezwykle kapryśne. Odpowiedź na pytanie: „jaka nagrywarka?" zawarta jest przez autorów MakeCD w każdym (oczywiście niezmodyfikowanym) archiwum z programem w wyczerpującym temat pliku w formacie AmigaGuide pod nazwą Compatibility List. Guide ten powstał właśnie po to, by każdy użytkownik Amigi pragnący zakupić nagrywarkę mógł skorzystać zarówno z doświadczenia autorów, jak i wielu użytkowników tego programu i bez większych problemów wybrał nagrywarkę, która będzie współpracować z naszym komputerem. A wybór jest naprawdę duży. W Compatibility List znaleźć można zarówno opisy działających konfiguracji, jak i takich, których należy się wystrzegać. Gromadzona od początku istnienia programu baza danych zawiera kilkadziesiąt nagrywarek, przy czym autorzy programu przy każdym modelu podają szczegółowe informacje na temat jego współpracy z Amigą. Pośród działających nagrywarek znaleźć można większość urządzeń dostępnych na rynku, m.in Yamaha, Philips, Mitsumi, Teac, Ricoh i JVC. Szczegółowa lektura tego guide'a jest naprawdę zalecana przed wyborem sprzętu nagrywającego, gdyż stanowi cenne kompendium wiedzy na temat współpracy wielu modeli nagrywarek z naszym komputerem.

W drugiej części dzisiejszego odcinka zajmiemy się instalacją i konfiguracją MakeCD. Mam nadzieję, że każdy z Was dał sobie radę z podpięciem nagrywarki do odpowiedniego kontrolera. Wetknięcie dwóch wtyczek nie jest chyba szczególnie skomplikowane i nie wymaga dodatkowego opisu. Prócz tego należy również zaopatrzyć się w archiwum programu MakeCD. Dostępne jest m.in. na coverCD dołączanych do czasopism amigowych, np. ACS 2/99, na Aminecie lub bezpośrednio na stronie autorów programu:

http://www.makecd.core.de

Po rozpakowaniu archiwum przystępujemy do instalacji. Początkujący użytkownicy mogą pozwolić sobie na wybór instalacji w trybie ŚREDNIOZAAWANSOWANY (po angielsku bodajże INTERMEDIATE). Program instalacyjny zapyta nas jedynie o miejsce instalacji i o wybór języka. Nie należy zrażać się brakiem języka polskiego. Polski katalog do MakeCD 2.6 (obsługuje większość informacji z MakeCD 3.2) jest już od dłuższego czasu gotowy, jednak otrzymacie go tylko i wyłącznie po rejestracji programu. Prace nad lokalizacją w dalszym ciągu posuwają się i w chwili, gdy to czytacie, dostępna powinna być również polska lokalizacja dla MakeCD w wersji 3.2. Wróćmy jednak do instalacji. Pozostałe elementy (w tym wszystkie potrzebne i niepotrzebne nam sterowniki do obsługi CD-ROM, CD-R i CD-RW) zostaną skopiowane do wybranego przez nas katalogu MakeCD:Modules. W trybie instalacji Expert program zapyta również o to, które z tych sterowników chcemy skopiować na dysk twardy. Na zakończenie program instalacyjny zapyta czy chcemy od razu uruchomić MakeCD. Po zatwierdzeniu ukaże się requester, do którego wpisać należy nasze dane i, co najważniejsze, numer rejestracyjny.

Choć pewnie większość z Was będzie zdziwiona, podczas przeprowadzanych przeze mnie prawie trzydziestu rejestracji MakeCD było kilka osób, które nie posiadając jeszcze nagrywarki i planując jej zakup dopiero w przyszłości, pragnęły zaopatrzyć się w zarejestrowaną wersję programu przed podjęciem decyzji o wyborze sprzętu. Chwalebne podejście, szkoda że tak rzadko spotykane w naszym kraju.

Jeżeli jednak nie zdecydowaliśmy się wcześniej na rejestrację MakeCD, wciskamy DO NOT REGISTER, by przetestować demowersję. Kolejne pojawiające się requestery informują nas o ograniczeniach wersji demonstracyjnej (maksymalnie dziesięć tracków na nagrywanej płycie i tylko w Track At Once, brak możliwości wyboru nazwy płyty, tylko tryb testowy podczas nagrywania Disk At Once, możliwość testowania programu przez maksymalnie cztery tygodnie), prośba o wybranie poziomu zaawansowania w obsłudze programu (przyjmuję teraz, że wszelkie dalsze nasze operacje programem MakeCD będą odbywać się na poziomie Expert), o tym że nie ustawiliśmy jeszcze preferencji programu (do wyboru mamy kilka możliwości, YES – zalecane dla posiadaczy nagrywarki i tych, którzy będą używać tego programu jedynie do kopiowania tracków muzycznych (CDDA), NO – jeśli chcemy preferencje zmienić później i NO, AND DON'T ASK AGAIN – np. dla tych, którzy MakeCD będą używać jedynie do tworzenia ISO Image w celu nagrania na innym komputerze).

Ponieważ wcześniej czy później warto byłoby ustawić sobie preferencje programu, wybieramy YES i naszym oczom ukazuje się okienko MakeCD: GLOBAL SETTINGS. Próba najechania kursorem na jakąkolwiek z opcji powoduje uaktywnienie tzw. SZYBKIEJ POMOCY (Quick Help). Aby wyłączyć tę skądinąd przydatną opcję, należy w górnym menu Settings odptaszkować Quick Help – Enabled. W sytuacji, gdy będzie nam ona potrzebna, zawsze możemy tę opcję uaktywnić. Wracamy do naszych ustawień.

Na początku zajmiemy się ustawieniami sprzętu (Hardware: Reading Drive, Hardware Writing Drive). Nazwy te mimo angielskiego słownictwa są chyba oczywiste. Pozycja pierwsza odnosi się do napędu, za pomocą którego będziemy zgrywać ścieżki audio lub ścieżki z danymi na dysk twardy (w szczególnych przypadkach z tego napędu dane będą podawane bezpośrednio do nagrywarki). Klikamy zatem na dużą czarną strzałkę przy Reading Drive, by wywołać okienko MakeCD: Device Requester for CD-ROM. W nim ustawiamy wszystkie parametry dotyczące naszego „zgrywającego" napędu. Lista Exec Devices to oczywiście dostępne w systemie sterowniki używane do obsługi napędów CD-ROM. UWAGA: MakeCD pokaże jedynie te sterowniki (ang. device), które znajdują się w pamięci komputera i w ROMach kontrolerów SCSI. Dlatego też nie należy spodziewać się wykrycia używanego przez zdecydowaną większość osób sterownika atapi.device. W tym okienku pojawią się takie sterowniki, jak CybSCSI.device (dla kontrolera SCSI do Cyberstorma), 1230SCSI.device (SCSI do Blizzarda), BlizzPPC.device (BlizzardPPC), oczywiście standardowy scsi.device używany do obsługi dysków twardych i inne tego typu device'y. Jeżeli zatem do obsługi czytnika CD-ROM używamy któregoś z widniejących w liście wykrytych przez MakeCD sterowników, to po prostu klikamy na niego; w sytuacji, gdy nasz CD-ROM jest podłączony za pomocą sterownika znajdującego się w katalogu Sys:Devs/ (np. atapi.device lub tandem.device), nazwę tego device'a podajemy w gadżecie tekstowym Device znajdującym się poniżej listy Exec Devices.

Podanie odpowiedniego sterownika spowoduje przeskanowanie przez MakeCD kontrolera obsługiwanego przez nasz device, zaś lista wszystkich urządzeń obsługiwanych przez ten sterownik pojawi się w Units. Klikamy zatem na nasz (mam nadzieję, że wykryty) napęd. Unit, na którym zgłasza się nasz napęd, powinien zostać automatycznie wpisany w gadżecie tekstowym Units (poniżej okienka o tej samej nazwie).

Ostatnia sprawa to wybór jednego z driverów MakeCD odpowiedzialnych za obsługę napędu służącego nam do odczytywania danych. Klikamy zatem na czarną strzałkę znajdującą się przy polu tekstowym Driver. W okienku MakeCD: Select an entry wybrać możemy jeden z kilkunastu dostępnych sterowników. Należy zwrócić przy tym uwagę na fakt, że część z nich służy do obsługi nagrywarek (te, których nazwa zaczyna się od CDR_). Jeżeli zatem nazwa naszego czytnika CD-ROM pokrywa się z nazwą któregoś ze sterowników – wybieramy go (Uwaga: zdarzyć się może sytuacja, w której np. CD-Toshiba nie będzie obsługiwał nowego modelu czytnika Toshiby). Jeżeli tak nie jest, pozostaje nam metoda prób i błędów, przy czym sugerowałbym przetestowanie przede wszystkim sterownika CD_Atapi (działa również z niektórymi czytnikami SCSI).

Podobnie postępujemy podczas ustawiania parametrów dla Writing Drive, przy czym jeśli nazwa naszego modelu nagrywarki nie pokrywa się z żadnym z driverów MakeCD, należy przetestować uniwersalny sterownik CDR_SCSI3_ATAPI. MakeCD stosuje inteligentne rozpoznawanie napędów. Jeżeli nasz model jest obsługiwany przez któryś ze sterowników, program automatycznie wykryje go i zastosuje odpowiedni driver. Tylko w przypadku napędów nieznanych jesteśmy zmuszeni wszystko ustawiać ręcznie.

Znajdujący się poniżej gadżet Audio Output to opcja służąca do określenia sposobu odgrywania dźwięku przez MakeCD. Do wyboru mamy Amiga i AHI. Chyba nie wymaga tłumaczeń. (c.d.n.)

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

Szybszy system

Elastyczne systemy operacyjne (a do nich należy AmigaOS) mają to do siebie, że można w nich usprawniać pewne elementy mające wpływ na wydajność komputera. Krótko mówiąc, standardowy OS jest jak samochód przed tuningiem: wszystko działa, ale nie tak, jak byśmy chcieli – przydałaby się większa szybkość, lepsze zawieszenie :)... I do tego celu stworzono programy patchujące system.

OPERACJE GRAFICZNE

Jedną z największych bolączek użytkowników A1200/4000 są „lekko" podstarzałe kości AGA. To, co było kiedyś chlubą naszego komputera, teraz stało się „wąskim gardłem". Układy dobre w zastosowaniach desktop video, słabo sprawdzają się w codziennej pracy z użytkami. Każdy amigowiec wie, jak ślimaczy się Workbench w 256 kolorach i ile tracimy cennej pamięci Chip (zwłaszcza gdy używamy patternów). Oto kilka narzędzi poprawiających nasze stosunki z układami AGA.

FBLIT

Kilka osób wpadło na to, by wykorzystać Motorolki do wyręczania w pracy starego Blittera. Jednym z takich wynalazków jest program FBlit 2.63a. Ma on za zadanie zoptymalizować i/lub przerzucić część procedur obsługiwanych przez Blitter na procesor oraz ograniczyć odwołania do powolnej pamięci Chip. Od razu zastrzegam, że daje to dobre rezultaty w przypadku konfiguracji od 030 50 MHz z 4 MB Fastu w górę, choć posiadacze słabszych konfigów też mogą co nieco zyskać. Dobrze jest także mieć ROM 3.1, który jest szybszy i wymagany przez niektóre patche.

Z pomocą Fblita możemy zwolnić trochę pamięci Chip, kierując patterny do Fastu. Jako bonus otrzymujemy ogromne przyspieszenie ich odświeżania. Dla przykładu: mam Workbench otwarty w NTSC hires laced, 256 kolorów z obrazkiem w tle o takich samych parametrach i mam wciąż 1,75 MB wolnej pamięci graficznej!

Program radzi sobie także z Multiview, zwiększając szybkość scrollingu wyświetlanych danych w oknach. W przypadku jpegów zyskujemy także trochę Chipu. Zwiększa się również szybkość odtwarzanych przez Multiview animacji. Dobrze jest zdobyć najnowsze wersje animation.datatype, sound.datatype i ilbm.datatype, które potrafią kierować część danych do Fastu.

Dzięki Fblitowi możemy wykorzystać tryb RTG w pakiecie NewIcons, kierując ikony do Fastu, co przyspiesza ich wyświetlanie i znów daje nam trochę więcej wolnego Chipu.

Internautów ucieszy zapewne możliwość kierowania w przeglądarkach Aweb, Voyager i Ibrowse grafik do Fastu. Jakie daje to możliwości, pewnie się już domyślacie.

Inny przykład: jednym z lepszych amigowych playerów animacji quicktime jest CyberQT. Niestety, na kościach AGA do najszybszych nie należy. I tu pomoże Fblit: promując playera do Fastu dostajemy znaczne przyspieszenie odtwarzania filmów quicktime, zbliżone do tego z Shapeshiftera z dobrym sterownikiem wideo.

Jeśli chodzi o gry, to standardowo na liście promowanych znajduje się SimCity 2000, które zaczyna wyświetlać grafikę jakieś 3-4 razy szybciej.

Obsługa Fblita jest bardzo prosta – domyślne ustawienia są najlepsze, jedyne, co nas interesuje, to lista programów w menu FallocBitmap/List/Include List. Gadżetem Add wybieramy program uruchomiony w tle (pole task_logging=enabled) lub sami wpisujemy żądaną nazwę i wciskamy [Enter]. Teraz Save lub Use i tyle!

Fblit ma małe ograniczenie: w tle może być tylko jeden spatchowany przez niego program. Pamiętajcie także o tym, że nie każdy program da się namówić do współpracy – próby z niektórymi aplikacjami skończą się tak lubianym guru :).

PATCHWPA8 i NEWWPA8

Bardzo dobre są także małe łatki: PatchWPA8 i NewWPA8. Ta pierwsza zastępuje funkcje WritePixelArray8 i WritePixelLine8 z graphics.library własną, wysoce zoptymalizowaną procedurą chunky-to-planar. Daje to średnio 3,5-krotne przyśpieszenie tych operacji. NewWPA8 dodatkowo optymalizuje funkcję WriteChunkyPixels w Kickstarcie 3.1. Efekt ich pracy widać najlepiej na ekranie 256-kolorowym; dzięki nim nowe funkcje dostają takiego kopa, że często są szybsze od pozasystemowych procedur konwersji chunky-to-planar. Przykładowo jest tak z pluginem do Delitrackera, rysującym efekt z dema Sanity.

SPEEDYCHIP

Kolejny programik przełącza pamięć Chip w szybszy tryb, co na moim Apollo 040 40 MHz daje przy niektórych operacjach 20% wzrost prędkości tejże pamięci. Widać to np. przy przewijaniu okna z tekstem oraz w grze TFX! Co najważniejsze, patch ten działa z większością programów odwołujących się do Chipu, także z demami! I tu uwaga: z CPU 040 działa tylko starsza wersja: 1.0.5, wymagane jest MMU!

APATCH

APatch ukierunkowany jest na optymalizację działania Blittera (graphics.library), usprawnia także exec.library. Jego zaletą jest to, iż jedynie podmienia procedury systemowe na szybsze i/lub zoptymalizowane na 020, nie przerzuca więc części zadań graficznych na procesor.

SYSPATCH

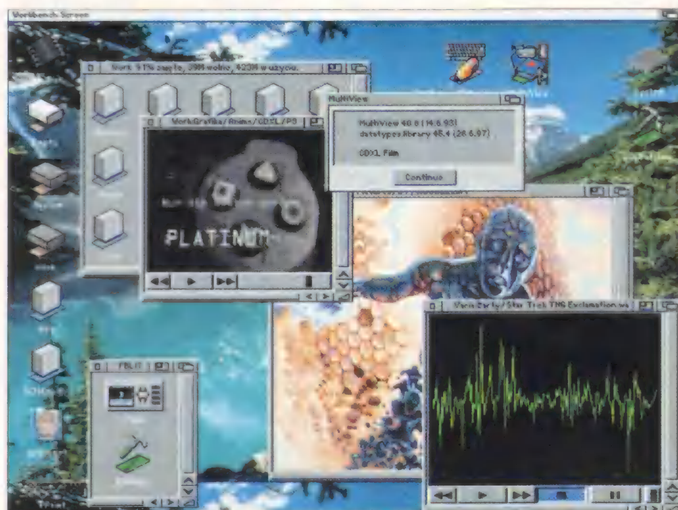
Kolejny jest SysPatch. Podmienia on funkcje bibliotek exec, graphics i dos. Ma modułową budowę, która pozwala na wyłączanie zbędnych patchy. Program daje niesamowite rezultaty, niestety język wodza III Rzeszy, w jakim napisany jest guide do niego, nie pozwolił mi na głębsze poznanie tego cuda.

BLIZKICK

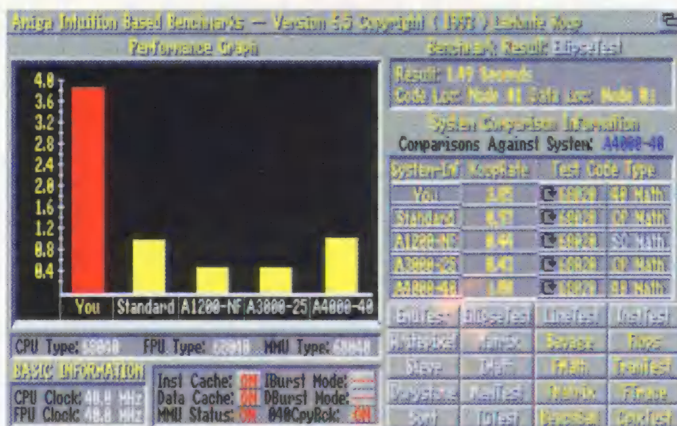
Bardzo dobrym programem dla posiadaczy kart turbo Phase5 jest BlizKick potrafiący oprócz przyspieszenia grafiki mapować Kickstart do Fastu, usprawniać scsi.device, stację dysków i wiele innych. Ważne jest, aby była to wersja inna niż 1.12, która jest zbugowana.

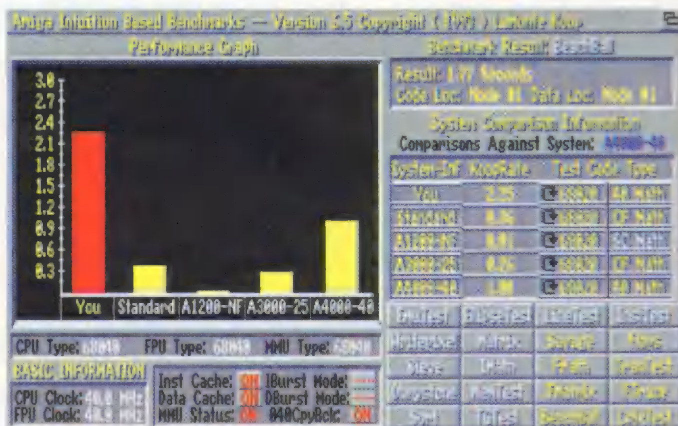
CPUBLIT98

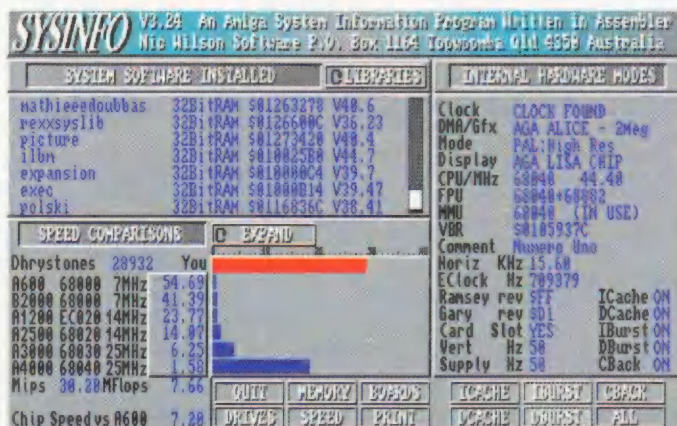
Osobiście używałem wersji tegoż skompilowanej na 040. Jak podaje autor programu, CPUBlit98 podmienia systemową procedurę BltBitMap na wersję w pełni wykorzystującą procesory 020, 030 lub 040. W skrócie polega to na wspomaganiu przez procesor Blittera, gdy ten pierwszy nie ma zbyt wiele do roboty. W efekcie otrzymujemy ponaddwukrotne przyspieszenie scrollingu tekstu i usunięcie efektu drgania kolorów, gdy przesuwamy wielokolorowy tekst.

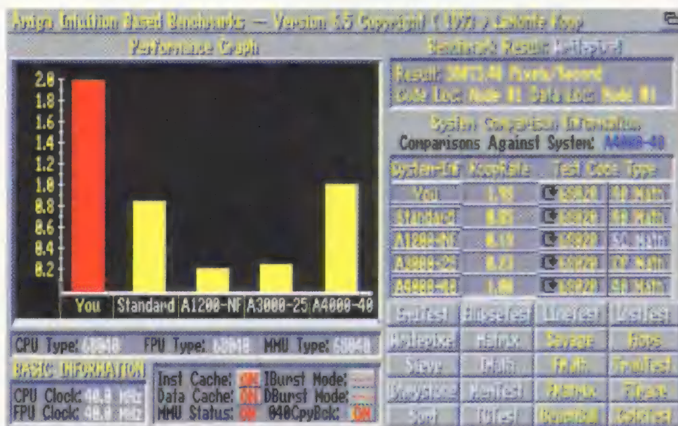












...I INNI

Polecam również PatchInterleaved (choć lubi sprawiać kłopoty) oraz PatchChunky (dla CD32 – wykorzystuje kość Akiko do sprzętowej konwersji chunky-to-planar). Osobiście używam również MCP (z włączonymi opcjami CopyMemQuick, QuickDraw i QuicKLayers) oraz FWB 1.0 (FastestWaitBlit), który usprawnia procedurę WaitBlit (podobno najlepiej, jak wskazuje nazwa :).

Pokrótce opisałem tu znane mi łatki dopalające Agatkę, choć użytkownicy ECS-u też coś zyskają. Czasami jednak najprostsze rozwiązania są najlepsze: górne menu się wlecze? Zmniejsz czcionkę. Okienka się „budują" na ekranie? Ustaw ikony tak, by zajmowały jak najmniejszą powierzchnię, zmniejsz okno. Jeśli nie musisz – nie korzystaj z trybów dla monitorów VGA.

A teraz coś dla lubiących cyferki: dzięki podrasowaniu mojego WB, według SysSpeeda operacja otwarcia okna przyspieszyła ponad 1,6 raza, wysuwanie okna na wierzch 1,6 raza, zmiana wielkości okna o 20%, przesunięcie okna 2 razy, scrolling 2,5 raza, przesuw tekstu prawie 3 razy, wypełnianie obszaru grafiką ponad 2 razy, writepixel 1,2 raza i – uwaga – kreślenie linii poziomych ponad 17 razy! Wszystkie testy przeprowadzane były w 640x480 256 kolorów. Dla zwolenników AIBB dodam, że wykazał on ogólnie dwukrotne przyspieszenie grafiki w stosunku do standardowego systemu. W praktyce oznacza to bezproblemową pracę w programach graficznych, takich jak Photogenics, otwieranie aplikacji (łał, jakie mądre słowo) na ekrane Workbencha zaczyna nabierać sensu, ogólnie odczuwa się sporą poprawę.

OPERACJE CPU i FPU

Po grafice pora na usprawnienie wydajności procesora i koprocesora. System przyspiesza przez skopiowanie Kickstartu z ROMu do FastRamu. Używam do tego wspomnianego MCP (opcja processor/fastrom). Dobry jest także QuickROM. Chcący używać Kickstartu z pliku mogą skorzystać z BlizKicka (dla Blizzardów) lub KickRomu (030+MMU).

Warto również przenieść exec.library, expansion.library, vector base register (VBR) i supervisor stack (SSP) do Fastu. Używam w tym celu Fastexeca 2.9, chyba zresztą najlepszego w swojej grupie.

Wiele programów korzysta z bibliotek matematycznych. Te standardowo dostarczane z Workbenchem są mało wydajne. Polecam archiwum FMatch406 zawierające zestaw bibliotek dla 020 i koprocesora. Są również wersje dla 040 i 060. Autor udostępnił dodatkowo małe programiki testujące. Równie dobrym, a może nawet lepszym rozwiązaniem, jest pakiet HSMatLibs_040/060. Autor chwali się, że biblioteki przez niego usprawnione są bardziej precyzyjne oraz do 21 razy szybsze od tych z systemu 3.1!!! Tutaj jednak wymagana jest opłata za pełną wersję.

Posiadaczy koprocesorów zainteresują zapewne FfpPatch i MsbPatch. Patchują one mathffp.library i mathieeesingbas.library oczywiście po to, by zyskać na szybkości.

NSA-PATCH

Inną grupą usprawniaczy operacji (ko)procesora są programy patchujące pliki wykonywalne. Jednym z nich jest NSA-Patch. Cechuje go prostota obsługi: program otwiera requester, wybieramy plik i koniec. Pamiętajcie, aby eksperymentować na kopiach.

PATCHFOR020 I PATCHMATCH020

Znacznie lepsze są PatchFor020 i PatchMatch020. Podmieniają instrukcje matematyczne z 68000 na 68020+, co w praktyce oznacza, że możemy przyspieszyć wiele starszych programów z ociężałym LightWave na czele (ten to chyba był pisany na Z80 ;). Proponuję poszaleć i spatchować wszystko, co się da.

Czasami na Aminecie możemy także spotkać patche tylko dla wybranych programów, np. FinalWritera, Quake'a itp.

OXYPATCHER

Na koniec zostawiłem perełkę: komercyjnego OxyPatcher. Jest on przeznaczony dla posiadaczy CPU 040 lub 060. Uruchomiony w tle ma za zadanie przechwytywać instrukcje, które na procesorach 040 i 060 muszą być emulowane programowo, a następnie podmienić je na bardziej „zjadliwe" dla nich. Tyczy się to zwłaszcza procesora 68060, który pozbawiony został wielu rozkazów znanych z poprzedników. Oxy daje doskonałe wyniki z programami do renderingu, znakomicie zmniejszając czas oczekiwania na końcowy efekt. Przyda się także miłośnikom Dooma, Quake i 060-tki :). Po prostu bez niego nie wykorzystacie pełnej mocy nowszych procesorów.

NA KONIEC

Przed zabawą z patchami warto zainstalować w systemie PatchControl dołączany do MCP. PatchControl odpowiedzialny jest za pilnowanie, aby łatki się nawzajem nie „pogryzły". Mądrze jest mieć najnowszą wersję SetPatcha. Mimo że większość łatek jest pozasystemowa, OS pracuje stabilnie, rzadko się wywalając. Stale używam MCP, FBlita, FWB, SpeedyChip, FfpPatch, MsbPatch, NewWPA8 i OxyPatchera i nic się nie wiesza.

Uprzedzam, że nie ponoszę odpowiedzialności za szkody wyrządzone patchami. Pamiętajcie, że łatki zachowują się bardzo różnie, zależnie od posiadanej karty turbo (wyniki są odmienne nawet na różnych seriach tego samego typu karty). Do testowania wydajności komputera polecam SysSpeeda, AIBB oraz P96Speed (ostatni tylko do grafiki). Zachęcam do eksperymentów, naprawdę warto!

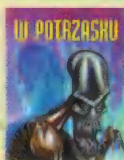
Mariusz „Marian" Szarek



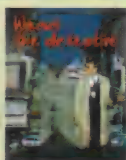
Dreenshar - 35 zł
Wyzwanie kierowane do miłośników gier RPG. Kilkanaście wypełnionych zasadzkami labiryntów! Elementy gry przygodowej i logicznej.



Szachista - 35 zł
Program szachowy! Zaawansowane algorytmy rozgrywające, zadania szachowe, trzy poziomy trudności. Partner i nauczyciel gry w szachy!



W potrzasku - 35 zł
Rozbudowana gra RPG. Rozległe, pełne wrogów labirynty. Kilkadziesiąt zadań do wykonania. Droga do wolności prowadzi przez piekło...



Wacuś the detective - 35 zł
Nieprzeciętna gra zręcznościowo platformowa. Trzy rozbudowane światy. Zabawna grafika i animacje. Dziesiątki przeciwników.
Gra wymaga 1MB Chip RAM



Rycerze Mroku - 35 zł
Walczysz aby przeżyć! Digitalizowane postacie przeciwników i scenerie walk! Pięć dyskietek pełnych walki!
Gra wymaga 1MB Chip RAM



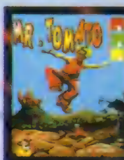
Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa... Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



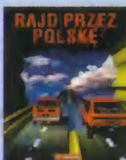
Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje!



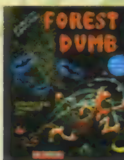
Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!



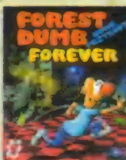
Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie dla Ciebie!



Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa. Doskonałą gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!

UWAGA: Gry działają na A500, A600, A1200 z min. 1MB RAM oraz CDTV z dodatkowym wyłącznikiem CD

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Dreenshar	35,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter	17,00
Forest Dumb	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci (1MB Chip)	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Rycerze Mroku (1MB Chip)	35,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster	29,00
Smuś	17,00
Szachista	35,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Wacuś the detect. (1MB Chip)	35,00
W Potrzasku	35,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na 1200)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 19 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jednągrę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 2 gry - Skaut i Astral. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, DWIE gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za dwie otrzymujemy CZTERY gry!

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe! Wszystkie gry z gwarancją!

LISTA BONUSOWA

GRY ZA DARMO

Arnie
Blinky Scarry School
Carnage
Cyber Kick
Discer
Doc Croc's ...
Edd The Duck 2
F1 Tornado
Fist Fighter
Frankenstein
Hokej Na Lodzie
Int. Tennis
Lasermania II
Okręty
Titanic Blinky
Truck Racing
Wild West
Rugby Manager
Zombie

UWAGA: Jeżeli wartość zamówienia przekroczy 100 zł, dodatkowo otrzymasz za darmo grę 'BULLYS SPORTING DARTS'

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

LK AVALON
www.lkavalon.com

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 5 zł. Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera

Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 4,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę należy wpłacić przekazem na konto bankowe

PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1

W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna — 4,50 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97 i 1-3/98. Taki komplet kosztuje jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.



Interface

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONTAKT

. Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500, 2 MB RAM oraz kupię wszystkie urządzenia peryferyjne kompatybilne z systemem Amigi. Interesują mnie również programy użytkowe, gry, dema. Krzysztof Porębski, ul. Hirszfelda 1/37, 02-776 Warszawa, tel. 0-501-06-41-38

. New cool CTX! S-f, fantasy, filmy, muzyk. Amiga 1200/30/50, HDD, CD, FPU, 32 RAM. Grzegorz 'Mornaug' Paluchowski, ul. Góralska 30, 34-123 Chocznia k./Wadowic

. Nawiążę kontakt z osobami posiadającymi Amigi 1200 w celu wymiany doświadczeń i gier. Odpiszę na każdy list. Dariusz Stachowicz, ul. Grunwaldzka 18/28, 99-300 Kutno

. Klub miłośników komputera Amiga zaprasza. Przyślij pustą dyskietkę (szersze info) z kopertą zwrotną i znaczkiem. Klub zaprasza do wzięcia udziału w konkursie. Wśród uczestników, którzy przyślą grafiki, dema, moduły, zostaną rozlosowane nagrody w postaci oryginalnych gier. Dotyczy to również konkursu na nazwę oraz logo klubu. Sebastian Czerwiński, ul. Paderewskiego 12/4, 62-200 Gniezno

. Chętnie nawiążę kontakt z osobami wykorzystującymi LightWave 3D. 102 % answer!!! K.W.S./Retroactive, Andrzej Karoń, ul. Legionów Polskich 20/19, 32-300 Olkusz

KONKURS!

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery.
Dzisiejsze pytanie brzmi:

JAK NAZYWA SIĘ EMULATOR MACINTOSHA, DZIĘKI KTÓREMU MOŻNA NA AMIDZE POGRAĆ W CIVILIZATION 2?

A nagrodą jest gra:
NAPALM

Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów: producentem gry Olofight jest firma The Real Ologram.
Olofight Pack wędruje pocztą do **Piotra Kowalczyka (Białystok)**. Gratulujemy!

ZAMIENIĘ

. Zamienię lub sprzedam Amigę 500, 1 MB, 2 myszki, 50 dyskietek, modulator TV na Amigę 1200, oczywiście z dopłatą do 350 zł. Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu wymiany oprogramowania i doświadczeń. Kamil Zaskórski, ul. Bema 22/5, 11-600 Węgorzewo, woj. suwalskie, tel. (0-87) 27-32- -25 (po g. 20)

. Amigę 600, 1 MB RAM, 90 dyskietek, 4 oryginalne gry, CD-ROM x8, 4 płyty kompaktowe ACS, kabel połączeniowy HD Kit, 2 zasilacze – 25 W i 200 W, mysz, gazety komputerowe, 0.5 MB do Amigi 500 zamienię na PSX, min. 2 gry, 2 pady, memory card, przystawka RFU lub na PC 486 DX 2 lub 4/66 lub 100, min. 8 MB RAM, 500 MB HDD, CD-ROM x6, obudowę MT, monitor, karta graficzna i muzyczna lub inne propozycje albo sprzedam za 800 zł. Grzegorz Wolanin, ul. Płonica 62/3, 57-250 Złoty Stok

. Amigę 1200, turbo E 1208 8 MB, monitor 1085S, CD-ROM x10, sampler, 2 myszki, 2 joysticki, mnóstwo gazet i książek, zasilacz 200 W, kable, ok. 20 płyt kompaktowych zamienię na CDR, sprzęt Audio lub rozbudowaną konsolę PSX. Mogę sprzedać komplet wraz z HD 1.6 za ok. 1400 zł. Grzegorz Bagniuk, ul. Królowej Jadwigi 1/32, 76-200 Słupsk, tel. (0-59) 43-50-55 (po g. 16)

. Amigę 1200 gołą bez zasilacza, pełnosprawną na LS 120 lub FAST ATA2 lub 300 zł. Kupię twarde dyski, kartę pamięci FAST do Amigi 200, 8 MB, sterownik AT-Bus 2008 oraz inne rozszerzenia do Amigi 200, 1200 do slotów Zorro II, uszkodzone Amigi na części – max. 50 zł., ROM 3.1 do Amigi 1200. Jerzy Olesik, ul. Grunwaldzka 104/64, 32-510 Jaworzno, tel. (0-32) 752-24-27 lub 0-601-43-47-29

. CD-32, interface klawiatury, klawiaturę PC, joypad, joystick, myszkę, podkładkę, oryginalne gry na płytach kompaktowych: Sensible Soccer, The Chaos Engine, Gloom, Fears, Oscar Diggers, czasopisma ACS, SS, Śgk, GK, Amiga, Neo na Amigę 1200 (gołą) lub na coś innego. Robert Kurza, ul. Gen. Maczka 19/51, 99-300 Kutno, tel. (0-24) 254-57-42 (oprócz pon. i czw.)

. Peceta: P166, 32 SDRAM, 3DFX, modem wewn., S3 Virge 2/4 MB, 16 bit dźwięk, HDD 2,1 GB (bez czytnika CD i monitora – oba padły) zamienię na A1200T, PPC 603e 160 MHz (040/25), HDD mogę zatrzymać swój (jeśli ktoś ma większy i nie chce zmieniać). Kontakt: email: morr@polbox.com lub telefon: (041) 3312007, prosić Marcina.

. Sony PlayStation, 3 oryginalne gry, literaturę, PlayStation Magazyn z płytami kompaktowymi (7 numerów) na Amigę 1200 z osprzętem. Marcin Rutkowski, ul. Klonowa 4, 97-500 Radomsko, tel. (0-44) 68-26-429

KUPIĘ

. Do Amigi 1200 rozszerzenie pamięci do 8 MB za rozsądną cenę – do 60 zł., ewentualnie wymienię na konsolę Pegazus 8 bit w bardzo dobrym stanie z 10 cartridge. Eugeniusz Derech, ul. Akacjowa 7/8, 17-250 Kleszczele, tel. (0-85) 681-81-18

SPRZEDAM

. Amigę CDTV, przełącznik 500/CDTV, interface na mysz i 2 joysticki, ok. 200 oryginalnych gier, 2 pudełka na dyskietki, CD-ROM z Caddy, 2 płyty kompaktowe, klawiatura wraz z pokrywą, mysz, 2 joysticki, pilot, wewnętrzna stacja dysków, literatura i czasopisma. Cena 480 zł. Szymon Trzaska, Mojesz 3a, 59-622 Pławna, tel. grzecznościowy (0-75) 782-33-75 (po g. 16).

. Amigę CD-32, ProModule, koprocesor 33 MHz, 10 MB RAM, HDD Caviar 850 MB, FDD 3.5", klawiatura, kilka płyt kompaktowych, kolorowy monitor Commodore 1084S stereo, 14" – cena 1100 zł. lub w częściach; monitor Philips CM 8833, 14", kolorowy, stereo – 250 zł., stan b. dobry. Sławomir Kamiński, ul. Kozienicka 142, 26-600 Radom, tel. (0-48) 344-22-24, e-mail: sirkamyk@kki.net.pl, kamyk@student.man.radom.pl.

. Kartę turbo Blizzard 1230-IV/50 MHz, na gwarancji do 04. 99 r. – cena 440 zł.; SIMM 8MB – 50 zł. Piotr Szymański, ul. Polinezyjska 3/23, 02-777 Warszawa, tel. (0-644-20-97).

. Kartę turbo Blizzard IV 030/50 MHz, 8 MB -cena 420 zł.; mysz czarna z logo – 20 zł.; płyty kompaktowe: MA Cover 4-6 – 5 zł./szt., Amiga Games 1,2 – 20 zł./szt., Microcosm – 25 zł./szt., ACS Cover 9/98 – 5 zł. Łukasz Wolert, ul. Andersena 5/85, 01-911 Warszawa, tel .(0-22) 669-20-91.

. Kartę turbo Blizzard 1260/50 MHz – cena 1200 zł. Tomasz Kawecki, ul. Reja 6/16, 17-200 Hajnówka, tel. (0-85) 873-31-69.

. Kartę turbo M-Tec 1230/42 MHz, 4 MB FAST RAM (nierozszerzalna) – cena 260 zł.; HD 250 MB, kable – 200 zł.; moniotr Philips, 14", kolorowy, stereo - 300 zł.; FDD wewnętrzny – 60 zł.; zasilacz od PC, przerobiony – 70 zł.; mysz - 30 zł. Cena kompletu tylko 800 zł Tomasz Nikiel, ul. Promienista 17, 43-360 Bystra, tel. (0-33) 17-17-72 (po g. 16).

. Kartę turbo M-Tec 1230/28 MHz z SIMMem, 4 MB RAM, do Amigi 1200. Cena 240 zł Krzysztof Lubański, ul. Szeligowskiego 3/40, 62-510 Konin, tel. (0-63) 244-97-82.

. Kartę turbo Apollo 1240/25 MHz z 16 MB pamięci do Amigi 1200 – cena 700 zł.; oryginalny pakiet oprogramowania DesktopDynamite do Amigi 1200 – 50 zł.; dyskietki i płyty kompaktowe. Rafał Dobrowolski, skr. poczt. 29, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski 1, tel. (0-41) 248-41-10.

. Kartę turbo E 1230-II 40 MHz z MMU i zegarem czasu rzeczywistego, 2 podstawki SIMM PS/Z, na jednej zamontowane 16 MB FAST 60 ns, miejsce na koprocesor 40 MHz w obudowie PLCC, miejsce na kontroler SCSI-II, gwarancja do 09. 99 r. – cena 530 zł., w cenę wliczono koszty przesyłki; 2 zasilacz do Amigi – 35 zł. za każdy i koszty przesyłki. Krzysztof Król, Wola Gardzienicka 19, 21-050 Piaski, tel. (0-81) 582-24-20.

. Pamięć SIMM 8 MB – cena 30 zł.; pamięć SIMM 16 MB – 80 zł.; oryginalne gry: Cyber Force, Kajko i Kokosz, Poltergeist, Teenagent (do Amigi 1200), Atlantyda, Ubek (do Amigi 1200, KS 3.1) – 10 zł./szt.; płyty kompaktowe: Aminet Set 3 (4 płyty) – 50 zł., Meeting Pearls III i IV – 10 zł./szt.; walkmana Panasonic RQ-V202, na gwarancji – 195 zł. Andrzej Hrycyk, ul. Rzeczna 3, 84-300 Lębork-Mosty, tel. (0-59) 612-990.

. Monitor Philips 8833II – cena 300 zł.; HD Caviar, 125 MB – 125 zł. Stan b. dobry. Dostarczę osobiście do 50 km od Działdowa lub w Warszawie. Marek Sumiła, ul. Nowotki 22, 13-200 Działdowo, tel. (0-22) 660-47-22 (wieczorem).

. CD-ROM do Amigi 500/500+, A570 – cena 250 zł. lub zamienię. Kupię ROM 3.0 do Amigi 500, ROM 3.1 do Amigi 1200, pamięć FAST do Amigi 2000, 8 MB, turbo do Amigi 2000, np. G Force, sterownik HDD do Amigi 2000, AT Bus 2008, zepsute Amigi wszelkich typów. Jerzy Olesik, ul. Grunwaldzka 104/64, 32-510 Jaworzno, tel. (0-35) 752-24-27, 0-601-43-47-29.

. Dysk twardy Seagate 630 MB z oprogramowaniem Shareware, gwarancja do 05. 99 r. Cena ok. 320 zł., do uzgodnienia. Radosław Rorkowski, ul. Robotnicza 3/12, 06-400 Ciechanów, tel. (0-23) 672-57-49 (po g. 14).

. Wewnętrzny Scan-Doubler do Amigi 1200 – cena 210 zł.; karta Apollo 1240/33 MHz z dwoma podstawkami na moduły SIMM oraz 64 MB – cena 850 zł.; bez pamięci – 620 zł.; zasilacz 8A, czarny – 40 zł.; Aminet Set 4-6 – każdy po 100 zł. Ceny do uzgodnienia. Jacek Kowalski, ul. Teresińska 13, 96-515 Teresin, tel. (0-46) 861-39-33, 0-601-81-69-62.

. Amigę 600, joystick, zasilacz, 100 dyskietek – cena 200 zł.; Amigę 500, 1 MB RAM, zegar, 100 dyskietek, joystick – 200 zł. Maria Staszewska, ul. Grodziska 14A, 05-870 Błonie, tel. (0-22) 725-28-59

ACS Cover CD 4/99

W tym miesiącu mamy dla Was pełną wersję megamenedżera piłkarskiego PSV. Gry przygotowywanej przez ostatnich kilka lat przez naszego byłego współredaktora. Nawet w formie zarchiwizowanej produkcja zajmuje prawie 300 MB, stąd reszta naszej płyty zawiera już tylko treści najbardziej konkretne – żadnych leveli do Quake'a, żadnych obrazków czy modułów. Sam najbardziej wartościowy software z ostatnich tygodni oraz druga tegomiesięczna rewelacja – pełna wersja świetnego programu graficznego TV-Paint.



PSV 290 MB

Wspaniała gra menedżerska autorstwa Adama „Freya" Barczyńskiego, o której wyjątkowości decyduje nie tylko warstwa merytoryczna, ale przede wszystkim wspaniałe sample ubarwiające cały przebieg rozgrywki (zajrzyj do działu recenzji shareware w tym numerze). UWAGA! Gra zamieszczona jest na naszym krążku w postaci zarchiwizowanej (kilka plików lha). Taki był wymóg autora. Rozpakowana, pełna wersja zajmuje ok. 400 MB; jeśli nie masz tyle miejsca na HDD, możesz rozpakować tylko część archiwów lha i grać w wersję zubożoną. Szczegóły w dołączonej instrukcji AmigaGuide.



KOMERCJA 6 MB

TVPaint – pełna wersja rewelacyjnego i słynnego programu do tworzenia grafiki bitmapowej, przeznaczonego dla właścicieli kart graficznych. Wersja zabezpieczona jest kodem – w requesterze wpisać należy Serial Number: LYFI-36011MNFR-0669.

GAMES 173 MB

DESCENT – kod źródłowy oraz najnowsze wersje portów Descent i ADescent. Amigowe porty Descenta wymagają zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5.

HEXEN – pierwsze amigowe porty, w tym także przeznaczone dla kart z procesorami PowerPC. Na płycie zamieściliśmy także shareware'owe wersje głównych plików WAD.

HERETIC – amigowe porty, w tym także specjalnie przygotowany dla procesorów PowerPC. Oprócz tego, na płytce znajduje



się także wersja shareware gry.

QUAKE – najnowsze patche, update'y oraz programy narzędziowe przeznaczone dla amigowej wersji Quake'a.

ALIENS FOR QUAKE – jedna z najlepszych gier pracujących pod enginem Quake'a utrzymana w klimacie filmów „Obcy". Oczywiście, aby ją uruchomić, trzeba mieć grę Quake.

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

BATTLEZONE – demo strzelaniny 3D, która jako pierwsza wykorzystuje możliwości systemu Warp3D bezpośrednio obsługującego amigowe karty GFX i umieszczone na nich układy wspomagające funkcje 3D.

ENZIMAS – demo gry zręcznościowej.

NAPALM – najnowsze demo najlepszej amigowej strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym.

NUXELIA – wersja demo nowego RPGa.

- Gry shareware

ANOID – bardzo grywalna strzelanina „grawitacyjna".

CRAZY8 – rozbudowana gra karciana.

HELLSHOT – strzelanina w stylu Scorched Tanks.

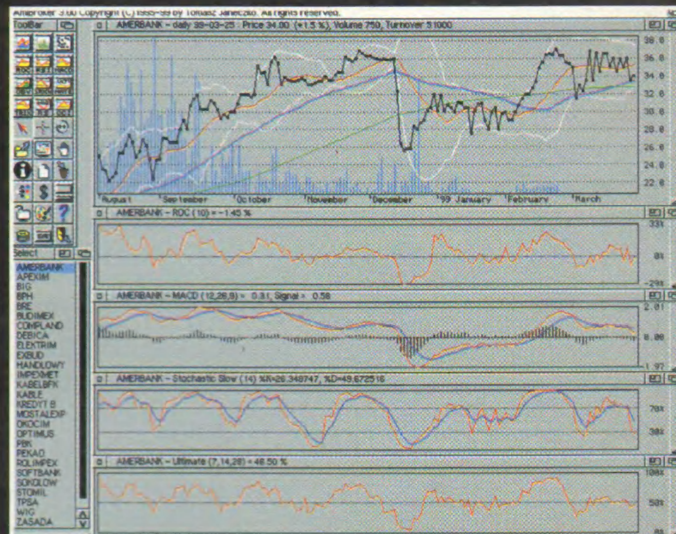
A ponadto: **Adom, BatNav, Calidan, DiamondQuestPPC, FreeCell, MarryAmPic, PlayPac, SBRemix, Soliton, SuperPino,**



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD–ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.







Zangband.
- Screenshoty: Napalm.
- Dodatkowo cheaty oraz patche do gier.

UTILITIES 120 MB

- Dema programów komercyjnych:

GENESIS – wersja demonstracyjna konkurencyjnego dla NetConnect pakietu TCP/IP wraz z klientami obsługującymi wszystkie najbardziej znane usługi internetowe.

PAYROLL PLUS – pakiet ułatwiający prowadzenie listy płac i spraw pracowniczych w małej firmie.

- Użytki shareware:

BLACKIRC – konkurencyjny w stosunku do AmIRC klient tej popularnej internetowej usługi.

MSWORD VIEW – amigowy port unixowego programu umożliwiającego czytanie dokumentów z programu Microsoft Word.

VBCC – darmowy pakiet dla programujących w ANSI C (współpracuje także z PPC).

AMIBROKER 3.0 – rewelacyjny, polski (!) program wspomagający grę na giełdzie. Obsługuje wszystkie podstawowe wskaźniki, umożliwia prowadzenie portfela oraz dysponuje wewnętrznym językiem ułatwiającym programowanie automatycznej analizy walorów.

A ponadto: **AmigaAMP, Amplifier, CDCat 3.0, CP4, CyberShow, Iris, PNG BoxEL, Rachmistrz, SampleE, SamplitudePro, SViewPPC, Wild, X-Arc** i inne.
- Patche do CygnusEd Pro.
- Klienty do łamania kodu RC5-64 (czytajcie o tym w ACS 2/98).

CZYTELNICY ZONE 0,5 MB

- Projekt A-Base – prowadzony przez Karola Marciniaka spis użytkowników Amigi w Polsce – najnowsza wersja.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

- Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.
- Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.
- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 4/99

AMIGA COMPUTER STUDIO

PSV Eindhoven
Pełna gra na CoverCD!

DEMA UŻYTKÓW
AmiBroker 3.0
MSWord View
Genesis

DEMA GIER
Napalm
Aliens For Quake
Hexen
Heretic
Battlezone

TV PAINT
PEŁNA WERSJA PROGRAMU!

NAPALM

Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE CHEATY, PATCHE I INSTALERY DO GIER

